

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN SUIT BERBASIS ANDROID
UNTUK MENGIDENTIFIKASI GAYA BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS XI SMA MUHAMMADIYAH 2 BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh:

Lailatul Munawaroh

NPM : 1611080198

Jurusan : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG**

1442H/2020 M

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN SUIT BERBASIS ANDROID
UNTUK MENGIDENTIFIKASI GAYA BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS XI SMA MUHAMMADIYAH 2 BANDAR LAMPUNG**

Proposal

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh

**Lailatul Munawaroh
NPM : 1611080198**

Jurusan : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Pembimbing I : Dr. Rifda El Fiah, M.Pd

Pembimbing II : Hardiyansyah Masya, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG**

1442H/2020M

ABSTRAK

Gaya belajar merupakan cara paling efektif dan efisien yang digunakan oleh seseorang untuk memaksimalkan dalam memproses, menyimpan, dan memanggil kembali informasi yang telah diterimanya. Berdasarkan wawancara dengan peserta didik dan guru bimbingan dan konseling SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar peserta didik kelas XI IPS 2 belum mempunyai pengetahuan tentang gaya belajar. Jika masalah ini dibiarkan akan berdampak negatif pada peserta didik. Dampak tidak mengetahui gaya belajar yaitu menyebabkan peserta didik mengalami masalah komunikasi, kurang terlibat dalam proses pembelajaran, dan blok pembelajaran di kelas. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi gaya belajar peserta didik agar peserta didik dapat lebih mudah dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh gurunya. Media permainan suit berbasis android adalah suatu alat permainan yang digunakan untuk memudahkan dalam menyampaikan informasi dengan cara tangan mengepal merepresentasikan sebagai batu, dua jari merepresentasikan sebagai gunting dan telapak tangan membuka merepresentasikan sebagai kertas yang di dirancang dengan menggunakan perangkat seluler berupa layar sentuh. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiono dan pada penelitian ini langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini yaitu: 1) Potensi dan Masalah; 2) Pengumpulan Data; 3) Desain Produk; 4) Validasi desain; 5) Uji Coba Pemakaian; 6) Revisi Produk; 7) Uji Coba Produk; Subjek Penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, untuk melihat kelayakan dari media yang dikembangkan. Adapun angket respond pendidik dan respond peserta didik untuk melihat kemenarikan produk yang dikembangkan. Hasil penelitian ini menghasilkan produk berupa media permainan suit berbasis android. Berdasarkan penilaian ahli materi dihasilkan skor rata-rata 83% dengan penilaian kategori sangat baik. Berdasarkan penilaian ahli media dihasilkan skor rata-rata 84,2% dengan penilaian kategori sangat baik. Sedangkan skor rata-rata penilaian dari respon pendidik adalah sebesar 88,7% dengan kategori sangat baik. Sedangkan skor rata-rata penilaian dari peserta didik adalah sebesar 84,4% dengan kategori sangat baik. Adapun melihat respon validator, respon pendidik serta respon peserta didik, media permainan suit untuk mengidentifikasi gaya belajar peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah Bandar Lampung dinyatakan sangat layak untuk digunakan.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN SUIT
BERBASIS ANDROID UNTUK MENGIDENTIFIKASI
GAYA BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI SMA
MUHAMMADIYAH 2 BANDAR LAMPUNG**

Nama : Lailatul Munawaroh
NPM : 1611080198
Jurusan : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

**Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Rifda El Fiah, M.Pd
NIP. 1967062211994032002


Hardivansyah Masva, M.Pd

Mengetahui

Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam


Dr. Rifda El Fiah, M.Pd
NIP. 1967062211994032002



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl Let. Kol H. Endro Suratmin, Sukarama 1, Bandar Lampung, Telp: (0721) 703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN SUIT BERBASIS ANDROID UNTUK MENGIDENTIFIKASI GAYA BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI SMA MUHAMMADIYAH 2 BANDAR LAMPUNG”**. Disusun oleh: **Lailatul Munawaroh, NPM: 1611080198, Jurusan: Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam**. Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, pada Hari/Tanggal : Kamis, 21 Januari 2021.

TIM MUNAQOSYAH

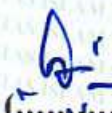


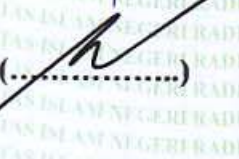
Ketua : **Dr. Safari Daud, S.Ag., M. Sos.I**

Sekretaris : **Mega Aria Monica, M.Pd**

Penguji Utama : **Dr. Rika Damayanti, M.Kep., Sp.Kep.J**

Penguji Pendamping I : **Dr. Rifda El Fiah, M.Pd**

Penguji Pendamping II : **Hardiyansyah Masya, M.Pd**


.....

.....

.....

.....

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Nury Diana, M.Pd
NIP. 19640828 198803 2 002

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ ۚ وَإِذَا قِيلَ

انْشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ ۖ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا

تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan.”¹ (QS. Al-Mujadalah : 11).

¹ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2005), h. 543.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, dengan mengucapkan rasa syukur kehadiran Allah SWT atas pertolongan-Nya, kasih sayang-Nya dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Penulis mempersembahkan skripsi ini sebagai tanda bukti cinta dan kasih sayang yang tulus kepada:

1. Kepada Orang Tua ku tercinta yakni Ayah Rohmat Setia Pramono dan Ibu tercinta Nur Rachmah, yang memberikan ridho atas setiap langkah kakiku, yang kasih sayangnya tanpa batas, yang selama ini selalu sabar menjaga dan merawatku sampai saat ini, memberiku semangat dan mencurahkan jiwa dan raganya hanya untuk segera melihat putrinya menyelesaikan perkuliahannya, yang jasanya tidak mungkin dapat aku balas sampai kapanpun, tiada kata-kata yang dapat terucap dari lisan putrimu ini atas segala pengorbanan dan do'a-do'a yang telah engkau panjatkan untukku. Semoga engkau selalu dalam lindungan Allah SWT dan keberkahan dalam setiap langkahnya.
2. Saudara-saudara kandungku yang tersayang yakni adik-adikku Hidayatul Mustaqimah dan Zahratul Jannah, yang telah memberikan semangat dan selalu memotivasiku selama kuliah dalam menyelesaikan skripsi.
3. Almamater tercinta Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Penulis yang bernama Lailatul Munawaroh dilahirkan di Seputih Banyak, Lampung Tengah pada tanggal 14 Oktober 1997. Penulis merupakan anak pertama dari 3 bersaudara, yang terlahir dari pasangan Bapak Rohmat Setia Pramono dengan Ibu Nur Rachmah.

Pendidikan formal yang ditempuh oleh penulis antara lain pendidikan di RA Muslimat NU 1 Seputih Banyak dari tahun 2003 sampai dengan tahun 2004, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 2 Seputih Banyak, dan lulus pada tahun 2010. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Ma'arif 09 Seputih Banyak dan lulus pada tahun 2013. Selanjutnya melanjutkan pendidikan di MAN 1 Lampung Timur dan lulus pada tahun 2016.

Pada tahun 2016 penulis terdaftar sebagai Mahasiswi di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung, pada fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan program studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam melalui jalur SPAN-PTKIN. Pada tahun 2019 penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Way Harong, Kecamatan Air Naningan, Kabupaten Tanggamus, dan pada tahun yang sama penulis mengikuti Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan taufik dan hidayahnya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Permainan Suit Berbasis Android Untuk Mengidentifikasi Gaya Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung”**.

Solawat serta salam diperuntukkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarganya, para sahabat, dan pengikutnya yang taat pada ajaran-ajaran agama-Nya. Peneliti menyusun skripsi ini sebagai bagian dari tugas untuk menyelesaikan pendidikan S1 dalam Ilmu Pendidikan Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Dalam upaya menyelesaikan skripsi ini, peneliti telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak serta tidak mengurangi rasa terimakasih atas bantuan. semua pihak yang terdiri sebagai berikut:

1. Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Rifda El Fiah, M.Pd selaku Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dan sekaligus selaku pembimbing 1 saya yang telah membantu dalam

penyelesaian skripsi ini.

3. Rahma Diani, M.Pd selaku sekretaris Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
4. Hardiyansyah Masya, M.Pd selaku pembimbing II saya yang selalu sabar dalam membimbing, memberi arahan, dan saran perbaikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan sebaik mungkin.
5. Bapak dan Ibu Dosen Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah banyak menyumbangkan ilmunya selama penulis di bangku perkuliahan.
6. Seluruh jajaran Civitas Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, serta seluruh karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
7. Bapak Teddy Amanda Hamlin, S.Pd selaku kepala sekolah SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Kepada seluruh dewan guru dan staf yang ada di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung yang telah sangat banyak membantu dan memberikan motivasi kepada peneliti.
9. Siti Mardiyati S.Pd dan selaku guru SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung yang telah sangat banyak membantu dan berpartisipasi dalam kegiatan penelitian ini.
10. Keluarga besar Pondok Pesantren An-Noor, Mbah Nyai Dra. Hj. Siti Fatimah,

Kyai Dr. Ruslan Abdul Ghofur Noor M.S.I, Ibu Nyai Ervina Ahsanti, S.S., S.H, Kak Adi Krismanto, Kang Amir Mahmud, Teh Dewi Risyantika, Mba Wahidatus Soleha, Diana Sintiya, Lailah Fudholah, Mar'atus Solikhah, Sri Mulyani, , Lina Widiastuti, Tanti Monica Dewi, Siti Nurhayati, Halimah, Kesti Nadia Ananta, Wahyuningsih, dkk. Yang selalu saling mendukung dan menjadi inspirasi bagi penulis untuk dapat bersemangat dalam kegiatan perkuliahan khususnya dalam penyelesaian skripsi ini.

11. Para sahabat-sahabat yang terkasih kelas C Bimbingan dan Konseling 2016, Rahayu, Umami, Weny dan yang tidak dapat saya sebut satu-persatu namanya, terimakasih telah memberikan dukungan, motivasi, dan semangat kepada penulis selama proses perkuliahan.
12. Keluarga besar Kuliah Kerja Nyata Desa Way Harong, Kecamatan Air Naningan, Kabupaten Tanggamus. Ayah Herli, Bunda Yuni, Pak Suyoko, dan teman-temanku Isaura, Rafika, Husna, Sofi, Anggi, Desi, Novi, Via, Abas, Ramdan, Azra, yang selalu memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
13. Semua pihak yang sudah meluangkan waktunya untuk membantu secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa disebutkan karena sangat banyak jumlahnya.

Semoga Allah SWT memberikan balasan terbaik dan setimpal atas segala bantuan yang telah diberikan semua pihak diatas. Semoga karya ilmiah yang

seadanya ini memberikan manfaat bagi penulis serta semua pembacanya kelak,
Aamiin.

Bandar Lampung, Januari 2021

Penulis

Lailatul Munawaroh
NPM. 1611080161



DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR BAGAN	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR GRAFIK	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Ruang Lingkup Penelitan.....	10

BAB II LANDASAN TEORI

A. Layanan Informasi	12
1. Pengertian Layanan Informasi	12
2. Tujuan Layanan Informasi	15
3. Alasan Penyelenggaraan Layanan Informasi	17

4. Isi Layanan Informasi	18
5. Metode Layanan Informasi	19
6. Macam-macam Layanan Informasi	21
7. Tahap-tahap Layanan Informasi	24
B. Gaya Belajar	26
1. Pengertian Gaya Belajar	29
2. Macam-Macam Gaya Belajar	32
3. Ciri-ciri Gaya Belajar	33
4. Faktor-faktor Yang mempengaruhi	35
5. Hambatan Gaya Belajar	39
6. Solusi Menyikapi Gaya Belajar	41
7. Pentingnya Mengetahui Gaya Belajar	46
C. Media Suit Berbasis Android	48
1. Media.....	48
2. Permainan Suit	48
3. Android	50
D. Kerangka Berfikir	51
E. Hipotesis Penelitian	53

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	54
B. Metode Penelitian	54
C. Tempat, dan Waktu	55
D. Prosedur Penelitian dan pengembangan	55
E. Jenis Data	60
F. Teknik Pengumpulan Data	60
G. Instrumen Pengumpulan Data	64
H. Teknik Analisis Data	65

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan	70
1. Hasil analisis dan masalah yang mungkin terjadi	70
2. Pengumpulan data	71
3. Desain produk	71
4. Validasi desain	73
5. Revisi Hasil	76
6. Uji coba produk	77
7. Revisi Produk	80
B. Pembahasan	81

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	70
B. Saran	81

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel

1. Tabel Indikator Gaya Belajar	29
2. Tabel Aturan Pemberian Skor	62
3. Tabel Pedoman Skior Penilaian	66
4. Range Persentase dan Kriteria Kualitatif Program.....	67
5. Hasil Validasi Ahli Media.....	74
6. Hasil Validasi Ahli Materi	75
7. Hasil Evaluasi Aplikasi Oleh Pendidik.....	78
8. Hasil Gaya Belajar Peserta Didik	80



DAFTAR BAGAN

Halaman

Bagan

1. Kerangka Berfikir52
2. Prosedur Penggunaan Produk56

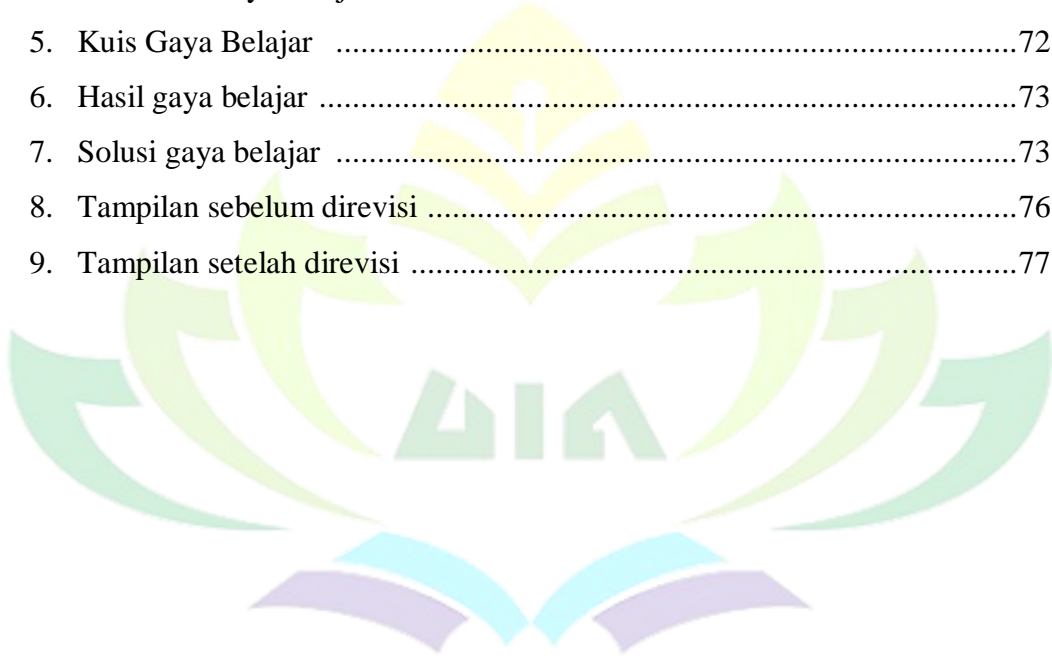


DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar

1. Media Permainan Suit	50
2. Cover Aplikasi	72
3. Permainan Suit	72
4. Informasi Gaya belajar	72
5. Kuis Gaya Belajar	72
6. Hasil gaya belajar	73
7. Solusi gaya belajar	73
8. Tampilan sebelum direvisi	76
9. Tampilan setelah direvisi	77



DAFTAR GRAFIK

Halaman

Bagan

1. Kurva Normal	68
-----------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran	
Lampiran 1 : Pedoman Observasi	1
Lampiran 2 : Pedoman Wawancara	2
Lampiran 3 : Kisi-kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Media	8
Lampiran 4 : Kisi-kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Media Untuk Ahli Media	9
Lampiran 5 : Angket Penilaian Penilaian Pengembangan Media Permainan Suit Untuk Ahli Media	10
Lampiran 6 : Kisi-kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Media Untuk Ahli Materi	13
Lampiran 7 : Angket Penilaian Penilaian Pengembangan Media Permainan Suit Untuk Ahli Materi	14
Lampiran 8 : Kisi-kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Media Untuk Peer Reviwer	17
Lampiran 9 : Angket Penilaian Penilaian Pengembangan Media Permainan Suit Untuk Guru Bimbingan dan Konseling	18
Lampiran 10 : Tabel 9 Hasil Penilaian Pengembangan Media Permainan Oleh Peserta Didik	22
Lampiran 11: Kuisisioner Gaya Belajar	23
Lampiran 12 : Surat Pernyataan Ahli Media	25

Lampiran 13 : Surat Pernyataan Ahli Materi	26
Lampiran 14 : Surat Keterangan Validasi Observasi	27
Lampiran 15 : Surat Keterangan Validasi Kuisisioner Gaya Belajar	29
Lampiran 16 : Surat Balasan Penelitian	31
Lampiran 17 : RPL	32
Lampiran 18 : Lampiran Foto	33



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Setiap peserta didik memiliki kelemahan serta kelebihan dalam menguasai pelajaran yang diberikan oleh guru, maka kita tidak bisa memaksakan peserta didik untuk belajar dengan metode serta suasana yang sama sebab masing-masing peserta didik memiliki tipe atau gaya belajar yang berbeda.¹ Pendapat tersebut selaras dengan firman Allah SWT dalam Q.S Al-Baqoroh ayat 286:²

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

Artinya: "Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya".

Arti ayat di atas menyatakan bahwa Allah SWT tidak memaksakan seseorang sama dalam proses belajar sebab setiap orang mempunyai bagian serta kemampuannya sendiri dalam proses belajar, seperti itulah fitrah yang diturunkan Allah kepada hamba- hambanya.

¹ Adi Permana, "Pengaruh Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Terhadap Kemampuan Belajar Ilmu Alamiah Dasar", no. 3 (2016), h.277 .

² Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Penerbit Wali, 2005), h.543.

Gaya belajar merupakan sebuah metode yang menjelaskan bagaimana individu belajar atau cara yang ditempuh oleh masing-masing orang untuk berkonsentrasi pada proses, dan menguasai informasi yang sulit dan baru melalui persepsi yang berbeda. James serta Gardner mengatakan gaya belajar merupakan tata cara peserta didik menganggap serta merasakan mana yang paling efisien serta efektif dikala mereka memproses, menyimpan, serta mengingatnya kembali apa yang telah mereka pelajari.³

Maka peneliti menyimpulkan bahwa gaya belajar merupakan cara paling efektif dan efisien yang digunakan oleh seseorang untuk memaksimalkan dalam memproses, menyimpan, dan memanggil kembali informasi yang telah diterimanya.

Banyak sekali manfaat yang didapatkan setiap peserta didik dengan mengetahui gaya belajarnya. Manfaatnya antara lain mengoptimalkan potensi akademik, memahami cara terbaik untuk belajar, dapat mengatasi masalah yang menjadi kendala belajar, meningkatkan rasa percaya diri, mengetahui cara mengoptimalkan fungsi otak, serta mengetahui kekuatan dan kelemahan diri.⁴

Hasil penelitian Yunia Fitriyana menyimpulkan bahwa manfaat mengetahui gaya belajar adalah peserta didik mampu mengembangkan strategi pembelajaran melalui tipe gaya belajar yang sesuai dengan dirinya, sehingga

³ M. Nur Ghufon, Rini Risnawita, *Gaya Belajar Kajian Teoritik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), h. 42

⁴ Shafyanta, "Pengembangan Sistem Informasi Gaya Belajar Berbasis Android Di SMK Muhammadiyah Wates", 2018, h.1-2

dapat dilihat dari prestasi belajar yang telah peserta didik lakukan.⁵ Hal tersebut diperkuat dengan penelitian Erlina Sari tentang manfaat mengetahui gaya belajar visual, auditorial, dan kinestik yaitu gaya belajar merupakan salah satu pendukung untuk meningkatkan prestasi belajar.⁶

Berdasarkan pada penjelasan tersebut, peneliti merumuskan bahwa gaya belajar memiliki berbagai manfaat terutama dalam proses belajar sehingga gaya belajar sangatlah penting untuk diketahui. Dengan mengenali gaya belajar di antara manfaatnya yaitu peserta didik dapat mengembangkan strategi pembelajaran dengan model gaya belajarnya masing-masing dan meningkatkan prestasi belajarnya.

Sistem pembelajaran di Indonesia belum banyak memperhatikan gaya belajar. Secara umum guru atau bahkan dosen mengajar dengan cara klasik dan tidak memperhatikan gaya belajar peserta didik. Dengan memperhatikan gaya belajar, dimungkinkan untuk menghasilkan rencana yang akan digunakan untuk merancang pembelajaran.

Dalam kegiatan Bimtek (bimbingan teknis) kepala sekolah dan guru yang mengajar SMA dari berbagai provinsi (dibagi menjadi enam kelompok dari 650 SMA rujukan), banyak kepala sekolah dan guru yang sebenarnya tidak tahu apa-

⁵ Yunia Fitria, "Pelaksanaan Layanan Bimbingan Belajar Dalam Upaya Memahami Gaya Belajar Peserta Didik Kelas VII DI MTs Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019", 2019, h.15

⁶ Erlina Sari, "Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Kelas XI IPS SMA Negeri 5 Padangsidimpuan", 2019, h.101-102

apa tentang gaya belajar. Dari total sekitar 100 peserta bimbingan teknis dari sebuah kelompok, rata-rata hanya empat orang yang mengetahui gaya belajar mereka. Sementara itu, hanya 19 orang yang mengetahui gaya belajar di 650 SMA referensi. Empat diantaranya mengetahui gaya belajar bimbingan teknis yang dilaksanakan di kota / kabupaten tertentu dengan berbicara dari anggota Satgas GLS, atau karena merupakan bimbingan dan nasehat dari guru yang pada umumnya mengetahui atau peduli dengan gaya belajar.

Jika guru tidak mengetahui gaya belajar peserta didik, maka hanya sedikit peserta didik yang mengetahui gaya belajarnya. Sebagai gambaran, terdapat empat mahasiswa jurusan pendidikan bahasa dan sastra Indonesia dan jurusan sastra Indonesia (40 dari 160 mahasiswa) jurusan bahasa dan seni fakultas, dan S-2 mahasiswa jurusan bahasa Inggris program pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Terdiri dari 2-3 kelas (20 dari 40-60 peserta didik dari berbagai daerah di Indonesia), sejak tahun 2004 mereka telah menerima angket gaya belajar VAK (Visual Auditorial Kinesthetic) pada semester pertama, dan hasilnya hanya 1 sampai 3 siswa. siapa yang tahu gaya belajarnya. Dan mereka mengetahui gaya belajar ini dari guru pengajar dan penasehat mereka.

Karena banyak guru mata pelajaran tidak mengetahui gaya belajar apapun, banyak peserta didik yang tidak mengetahui gaya belajar apapun. Sehingga ini dapat dimaklumi karena banyak guru yang tidak terbiasa dengan gaya belajar di

atas selama sekolah menengah. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui gaya belajar peserta didik dan guru, tenaga kependidikan seperti pustakawan sekolah.⁷

Bersumber pada hasil observasi serta wawancara yang dicoba pada bertepatan pada 23 Januari 2020 dengan Erwin Wijaya, S. Pd selaku guru bimbingan dan konseling dan pertimbangan beberapa peserta didik kelas XI IPS 2 SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Saat wawancara tentang gaya belajar peserta didik mengungkapkan bahwa saya tidak tahu apa itu gaya belajar, jenis gaya belajar apa yang ada, dan saya tidak tahu gaya belajar apa yang saya miliki, dan di sekolah juga, mengajar dan guru konseling tidak tidak punya jadwal masuk kelas.

Hasil wawancara, sejalan dengan pernyataan yang dibuat oleh Bapak Erwin selaku guru bimbingan dan konseling bahwa peserta didik tidak mendapatkan pelayanan dasar terkait gaya belajar secara detail karena tidak ada jadwal guru bimbingan dan konseling. Hanya saja Pak Erwin pernah menyampaikan sekilas mengenai cara belajar yang mudah diantaranya yaitu belajar dengan mendengarkan musik, belajar di tempat yang sunyi dan sendirian.. Dari penjelasan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar peserta didik kelas XI IPS 2 belum mempunyai pengetahuan tentang gaya belajar. Jika masalah ini dibiarkan akan berdampak negatif pada peserta didik.

⁷ Pangesti Wiedarti, "*Pentingnya Memahami Gaya Belajar*", 2018, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. : Jakarta.

Jurnal Social Work Education Brett Williams menjelaskan bahwa akar penyebab kurangnya kesadaran peserta didik dalam memahami gaya belajar menyebabkan peserta didik mengalami masalah komunikasi, kurang terlibat dalam proses pembelajaran, dan blok pembelajaran di kelas.⁸

Masalah ini menunjukkan faktor-faktor yang menjadi masalah peserta didik dalam belajar. peserta didik tidak mengetahui gaya belajarnya, mereka kurang dilibatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik kurang memiliki pengetahuan yang baik. Maka peserta didik harus diberi kesempatan untuk menentukan metode atau metode pembelajaran yang benar dan sesuai dengan dirinya.⁹

Sekolah merupakan bagian dari lembaga formal yang memiliki peran penting dalam pengembangan dan pembinaan potensi peserta didik. Untuk meningkatkan kualitas lulusan pendidikan khususnya pendidikan di sekolah tempat peserta didik ingin mencapai prestasi. Proses pembelajaran yang harus dilaksanakan di sekolah adalah merancang, melaksanakan dan mengevaluasi proses kegiatan pembelajaran. Evaluasi merupakan tindakan dimana hasil dari proses pembelajaran diukur dan dinilai.

Untuk memaksimalkan proses belajar peserta didik, peserta didik harus mendapatkan layanan informasi yang berkaitan dengan gaya belajar. Dengan memberikan layanan informasi, peserta didik dapat memperoleh berbagai macam

⁸ Brett Williams et al., *Social Work Education : The Undergraduate Social Work Students Learning Style Preferences of Undergraduate Social Work Students*, Vol.32, No 8 (2012).

⁹ Muhammad Fauzi Harahap, "Hubungan Layanan Informasi Dan Layanan Penguasaan Konten Dengan Pemahaman Gaya Belajar Siswa Kelas X Smk Negeri 4 Medan", 2019, h.8

informasi penting tentang gaya belajar yang dapat mereka lakukan untuk membantu keberhasilan proses pembelajaran.¹⁰

Selanjutnya Nurihsan et al. menyatakan bahwa layanan informasi merupakan layanan yang memberikan kesempatan untuk mendapatkan pemahaman mengenai berbagai informasi (seperti informasi belajar, sosialisasi, karir, melanjutkan pendidikan). Layanan informasi memudahkan pengambilan keputusan yang tepat tentang sesuatu, baik masalah pribadi, sosial, belajar, atau karir.¹¹ Layanan informasi yang diberikan oleh peneliti tentu saja fokus secara khusus pada informasi pembelajaran, tepatnya pada gaya belajar.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, maka dibutuhkan layanan informasi dengan memanfaatkan sebagian hasil kemajuan teknologi sebagai media untuk mempermudah proses penyelenggaraan layanan informasi dan menarik perhatian peserta didik. Media memegang peranan penting dalam praktek proses pembelajaran di sekolah. Salah satu dampak dari perkembangan teknologi adalah penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.¹²

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin mengembangkan aplikasi permainan suit berbasis android yang lebih beragam untuk memudahkan peserta didik dalam mengidentifikasi gaya belajarnya. Media permainan suit berbasis

¹⁰ Mareta Ulfa, "Hubungan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Negeri 10 Metro Timur", 2017 h.2, 32

¹¹ Harahap, "Hubungan Layanan Informasi Dan Layanan Penguasaan Konten Dengan Pemahaman Gaya Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 4 Medan ", 2019.h.10

¹² Faisal, "Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Pringsewu Tahun Ajaran ", 2019. H.7-8

android dikemas untuk menarik minat peserta didik dalam mengidentifikasi gaya belajar.

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan riset mengenai “Pengembangan Media Permainan Suit Berbasis Android Untuk Mengidentifikasi Gaya Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung”.

B. Identifikasi masalah

Hasil dari data dan observasi langsung terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi peserta didik, yaitu:

1. Belum adanya strategi belajar yang lebih mudah dan menyenangkan agar peserta didik dapat lebih mudah dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh gurunya.
2. Pada umumnya peserta didik belum diidentifikasi gaya belajarnya.
3. Belum adanya pengembangan media permainan suit berbasis android dalam mengidentifikasi gaya belajar peserta didik.

C. Batasan masalah

Untuk mencapai tujuan dari penelitian tersebut maka peneliti memfokuskan batasan masalah dalam penelitian ini yaitu “Pengembangan Media Permainan Suit Berbasis Android untuk Mengidentifikasi Gaya Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS 2 SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung”.

D. Rumusan masalah

Permasalahan dalam penelitian ini adalah ketidaktahuan gaya belajar peserta didik, sehingga rumusan masalah ini adalah, “Apakah media bimbingan dan konseling permainan suit berbasis android dapat mengidentifikasi gaya belajar peserta didik?

E. Tujuan penelitian

Dengan adanya tujuan penelitian diharapkan mampu menjawab rumusan masalah yang dijelaskan. Oleh karena itu, peneliti harus mencapai tujuan berikut:

Tujuan umum:

Untuk mengembangkan media permainan suit berbasis android dalam mengidentifikasi gaya belajar.

Tujuan khusus:

Untuk mengidentifikasi gaya belajar peserta didik.

F. Manfaat Penelitian

Dengan mengacu pada manfaat media permainan suit yaitu identifikasi gaya belajar, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Hasil penelitian bagi peserta didik kelas XI IPS 2 SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung yaitu agar peserta didik teridentifikasi gaya belajarnya

sehingga lebih paham dan dapat mengembangkan gaya belajar dengan efektif.

2. Untuk guru bimbingan dan konseling dalam lingkungan pendidikan, permainan suit merupakan media berbasis android dimana gaya belajar dapat dengan mudah diidentifikasi di lingkungan sekolah.
3. Untuk orang tua, untuk membantu mengidentifikasi gaya belajar anak sehingga dapat mengefektifkan belajar anak di rumah, terutama pada saat pandemic covid 19 ini.
4. Peneliti, agar dapat memberikan kontribusi informasi dan pemikiran dari penerapan media permainan suit sebagai media berbasis android yang dapat dengan mudah mengidentifikasi gaya belajar peserta didik.

G. Ruang lingkup penelitian

Jika demikian maka penulis membatasi ruang lingkup penelitian ini agar penelitian ini lebih jelas dan tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan, diantaranya:

1. Ruang lingkup ilmu

Penelitian ini merupakan bagian dari ilmu Bimbingan dan Konseling.

2. Ruang lingkup objek

Ruang lingkup tujuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media permainan suit berbasis android untuk mengidentifikasi gaya belajar

peserta didik sehingga mereka dapat lebih mudah menerima dan mengingat pelajaran yang diajarkan gurunya di sekolah.

3. Ruang lingkup topik

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS 2 SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

4. Ruang lingkup wilayah

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung

5. Ruang lingkup waktu

Ruang lingkup waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020 dan pada semester ganjil 2020/2021.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. LAYANAN INFORMASI

1. Pengertian Layanan Informasi

Dalam menjalani kelangsungan hidup dan perkembangan diri, peserta didik membutuhkan berbagai informasi yang menunjang dirinya untuk keperluan sehari-hari, ataupun untuk menunjang kehidupannya di masa mendatang. Apabila peserta didik tidak menguasai dan tidak mampu dalam mengakses informasi maka peserta didik dapat mengalami masalah dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam memenuhi kebutuhannya di masa depan.

Dalam buku Tohirin, menurut Hariastuti “layanan informasi adalah layanan yang menyediakan berbagai penjelasan kepada seseorang yang bertujuan untuk mengenali diri, mempersiapkan dan memperluas pola kehidupan sebagai pelajar, anggota keluarga, dan masyarakat.”¹³

Selanjutnya Winkel mengungkapkan bahwa layanan informasi adalah suatu layanan yang mencoba memenuhi kekurangan seseorang dalam informasi yang dibutuhkan. Layanan informasi juga berarti upaya untuk

¹³ Abdul Aziz, “Pengembangan Media *Spinning* Sebagai Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Peserta Didik Kelas XI SMA YP UNILA Bandar Lampung, (2019), h.18

membekali peserta didik melalui pengetahuan-pengetahuan dan pemahaman mengenai lingkungan hidupnya dan tentang proses perkembangannya.¹⁴

Sedangkan Prayitno & Erman Amti menjelaskan bahwa layanan informasi adalah kegiatan yang diberikan kepada seseorang yang bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai berbagai hal yang dibutuhkan untuk menjalani suatu tugas atau kegiatan, atau untuk mengarahkan seseorang kepada tujuan atau rencananya. Dengan demikian, layanan informasi merupakan wujud dari fungsi pemahaman dalam bimbingan dan konseling.¹⁵

Maka peneliti menyimpulkan bahwa layanan informasi adalah suatu layanan yang menjelaskan mengenai informasi-informasi yang dibutuhkan peserta didik agar ia memiliki pemahaman mengenai hal yang ia butuhkan.

Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam Al-Qur'an surat Al-Ashr ayat 1-3 yang berbunyi:

وَالْعَصْرِ (١) إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ (٢) إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ
وَتَوَصَّوْا بِالْحَقِّ وَتَوَصَّوْا بِالصَّبْرِ (٣)

Artinya: *Demi masa. Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan*

¹⁴ Wahyu Hidayat, "Pengembangan Media Layanan Informasi Audio Visual Untuk Pemahaman Bahaya Narkoba Di Sekolah Menengah Atas", (2019) : 13

¹⁵ Muhammad Refa'i, "Pengembangan Aplikasi Cyber Counseling Berbasis Android di Program Studi Bimbingan Konseling (PSBK) UIN Raden Intan Lampung,", (2017) : 13.

amal saleh dan nasehat menasehati supaya mentaati kebenaran dan nasehat menasehati supaya menetapi kesabaran."¹⁶

Ayat di atas menerangkan bahwa hanya orang-orang yang beriman dan beramal saleh dan saling menasehati dalam kebenaran dan kesabaranlah yang tidak merugi dalam hidupnya, oleh sebab itu ayat di ini mengajak kita semua untuk saling membantu dan saling menasehati, hal ini sesuai dengan pengertian layanan informasi.

Beberapa hal mengenai pentingnya layanan informasi untuk diberikan yaitu:

- 1) Layanan informasi penting untuk menunjang peserta didik melalui berbagai pengetahuan tentang lingkungan yang dibutuhkannya untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. Layanan informasi ditujukan kepada peserta didik agar ia mampu secara kritis untuk mempelajari informasi penting terkait kebutuhan hidupnya dan perkembangannya.
- 2) Layanan informasi menunjang perjalanan hidup peserta didik untuk menjadi lebih baik. Ketika peserta didik memahami perencanaan hidupnya maka ia akan mudah untuk menentukan pilihan hidupnya dan mengetahui hal-hal yang harus dilakukan untuk mencapainya atas dasar informasi-informasi yang telah diterima.
- 3) Setiap peserta didik merupakan individu yang unik. Dari keunikannya tersebut menjadikan setiap orang memiliki perbedaan dalam

¹⁶ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya (Jakarta: Penerbit Wali, 2005): h.601.

mengambil keputusan dan melakukan tindakan yang berbeda-beda sesuai dengan kepribadiannya masing-masing. Bertemunya keunikan-keunikan dari masing-masing peserta didik diharapkan dapat memberikan kondisi baru yang lebih baik. Dengan demikian potensi peserta didik harus dibentuk salah satunya dengan memberikan pengetahuan melalui layanan informasi.

2. Tujuan Layanan Informasi

Layanan informasi memiliki tujuan untuk membekali pengetahuan melalui data dan fakta kepada peserta didik dalam bidang pendidikan, pekerjaan, dan bidang melalui data dan fakta baik dalam bidang pendidikan, pekerjaan, dan perkembangan pribadi-sosial agar peserta didik dapat belajar mengenai lingkungan hidupnya, sehingga peserta didik mampu untuk mengatur dan merencanakan kehidupannya sendiri dengan mandiri.

Badrul Kamil mengungkapkan bahwa tujuan layanan informasi adalah agar para peserta didik mendapatkan informasi yang relevan dalam proses membuat keputusan dengan tepat untuk mengoptimalkan pengembangan diri.

Terdapat tiga alasan penting mengapa layanan informasi dijadikan sebagai usaha yang harus direncanakan dan diorganisasikan dalam program bimbingan dan konseling.

- a. Informasi yang relevan harus didapatkan peserta didik agar ia mampu mengambil keputusan dalam bidang pendidikan sebagai persiapan dirinya untuk mengemban suatu jabatan di masyarakat.

- b. Pengetahuan yang tepat dan benar.
- c. Dengan menerima informasi melalui daya tangkapnya maka dapat menyedarkan peserta didik dengan hal-hal yang tepat, serta hal-hal yang akan berubah dengan bertambahnya umur dan pengalaman.

Dalam penyajian informasi terdapat tujuan yang ingin dicapai yaitu sebagai berikut:

- 1) Agar peserta didik dapat menyesuaikan dirinya terhadap informasi yang diterimanya terlebih untuk kehidupannya, baik saat sedang sekolah maupun telah menyelesaikan sekolah.
- 2) Agar peserta didik mengetahui sumber-sumber yang dibutuhkan.
- 3) Agar peserta didik dapat memanfaatkan kegiatan kelompok sebagai sarana dalam memperoleh informasi.
- 4) Agar peserta didik dapat memilih dengan tepat peluang yang ada di lingkungannya sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan informasi adalah agar peserta didik mendapatkan informasi yang relevan dalam memilih dan membuat keputusan dengan tepat untuk mencapai pengembangan diri secara maksimal. Dalam penelitian ini tujuan layanan informasi adalah untuk membekali peserta didik dengan berbagai informasi tentang pemahaman mengenai potensi dalam dirinya, sehingga peserta didik dapat meningkatkan

pemahaman tentang potensi yang ada di dalam dirinya untuk mencapai kehidupan yang lebih berkualitas.

3. Alasan Penyelenggaraan Layanan Informasi

Winkel mengungkapkan pandangannya mengenai perlunya layanan informasi:

- a. Informasi yang diberikan kepada peserta didik kemudian di olah oleh peserta didik dalam membantu mengenal alternative-alternatif yang ada dan variasi kondisi yang berlaku (*information use*)
- b. Untuk mencari tahu tentang semua kemungkinan-kemungkinan yang ada, baik dalam memilih, bertindak, dan menyesuaikan diri.
- c. Untuk meyakinkan keputusan yang sedikit banyak sudah diambil (*assurance use*)
- d. Untuk mengecek ketelitian dan kesesuaian pengetahuan yang telah dimiliki (*evaluative use*)
- e. Untuk mendapatkan pendekatan terhadap rencana gagasan dan keinginan yang kurang realities dan kurang sesuai dengan kenyataan lingkungan hidup (*readjustive use*); dan
- f. Untuk dihubungkan dengan data tentang diri sendiri supaya dapat diambil ketentuan yang mantap (*synthesis use*)

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa alasan dari penyelenggaraan informasi adalah karena informasi yang relevan sangat

dibutuhkan oleh peserta didik guna membekalinya dalam menghadapi berbagai macam problematika kehidupan secara positif dan rasional baik sebagai pelajar maupun sebagai anggota masyarakat.

4. Isi Layanan Informasi

Layanan informasi memiliki berbagai macam informasi yang bervariasi. Demikian juga dengan keluasan dan kedalamannya yang perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Yang menjadi isi dari layanan adalah informasi yang harus mencakup keseluruhan dari bidang pelayanan bimbingan dan konseling seperti: bidang pengembangan pribadi, bidang pengembangan sosial, bidang pengembangan kegiatan belajar, pemilihan karir, kehidupan berkeluarga, dan kehidupan beragama.

Secara terperinci melalui layanan informasi, informasi yang disampaikan dalam bimbingan dan konseling di sekolah harus mengandung:

- a. Informasi yang berhubungan dengan perkembangan diri peserta didik baik untuk kehidupannya di masa sekarang dan di masa yang akan datang.
- b. Informasi mengenai hubungan antar pribadi sosial nilai-nilai dan moral dalam peserta didik bermasyarakat.
- c. Informasi harus mengandung pendidikan, aktivitas belajar, dan ilmu pengetahuan serta teknologi agar peserta didik mampu menyesuaikan ilmu pengetahuan dengan perkembangan zaman.

- d. Informasi mengenai karir dan ekonomi yang dirasa sangat penting bagi peserta didik agar peserta didik dapat secara matang mempersiapkan karir dimasa yang akan datang sesuai dengan minat dan bakatnya sejak dalam dunia sekolah.
- e. Informasi mengenai sosial budaya politik dan kewarganegaraan agar dapat menanamkan nilai-nilai budaya Indonesia dan mempertahankannya.
- f. Informasi mengenai kehidupan berkeluarga sebagai bekal peserta didik agar ia lebih memahami keadaan keluarga, sehingga hubungan dengan keluarga baik dan harmonis.
- g. Informasi mengenai agama, kehidupan beragamanya, dan isi didalam agama, agar peserta didik dapat menjalankan perintah agama dengan baik dan benar.

Dengan demikian kegiatan belajar tepatnya gaya belajar merupakan informasi yang sangat penting untuk disampaikan kepada peserta didik.

5. Metode Layanan Informasi

Pelaksanaan layanan informasi dapat dilakukan secara langsung dan terbuka oleh seorang pembimbing ataupun konselor di sekolah kepada seluruh peserta didik. Berbagai macam teknik atau media yang beraneka ragam dapat digunakan melalui format klasikal dan bimbingan kelompok. Format mana yang akan digunakan disesuaikan dengan jenis informasi yang akan

disampaikan dan karakteristik peserta didik yang akan menerima layanan informasi.¹⁷

Dalam layanan informasi beberapa metode yang biasanya digunakan adalah

a. Metode Ceramah

Metode ceramah merupakan metode yang paling mudah dan murah dalam menyampaikan informasi karena metode ini dapat dilakukan oleh setiap konselor sekolah. Selain itu, teknik ini tidak membutuhkan prosedur dan biaya yang banyak.

b. Metode Diskusi

Melalui metode diskusi dapat dilakukan di unit kegiatan peserta didik (organisasi) baik dilakukan oleh konselor atau guru maupun peserta didik itu sendiri.

c. Metode Melalui Media

Informasi yang dilakukan melalui media yakni seperti alat peraga, media tertulis, media gambar, poster, media audio-visual dan media elektronik.

d. Metode Karya Wisata

Karyawisata memiliki dua peran penting dalam bidang bimbingan dan konseling, yang pertama yaitu membantu peserta didik belajar menggunakan sumber-sumber yang menunjang perkembangan peserta

¹⁷ Wahyu Hidayat, "Pengembangan Media Layanan Informasi Audio Visual Untuk Pemahaman Bahaya Narkoba Di Sekolah Menengah Atas", h.18

didik, yang kedua yaitu kemungkinan informasi yang diperoleh menunjang perkembangan sikap terhadap pendidikan, pekerjaan dan berbagai problema di masyarakat.

e. Metode Buku Panduan

Buku panduan yang dimaksud dalam pemberian informasi yaitu buku panduan yang seperti buku panduan sekolah atau perguruan tinggi, buku panduan kerja bagi masyarakat.

f. Metode Konferensi karir

Informasi juga dapat dilakukan melalui konferensi karir yang dinarasumberi oleh kelompok usaha, jawatan atau dinas lembaga pendidikan, dan lain-lain dengan tujuan menyajikan berbagai aspek program pendidikan dan latihan / pekerjaan yang diikuti oleh peserta didik.¹⁸

6. Macam-macam Layanan Informasi

Layanan informasi memiliki bermacam-macam variasi yang penyajiannya di sesuaikan dengan kebutuhan dari peserta didik itu sendiri. Informasi yang menjadi isi dari layanan haruslah mencakup dari seluruh bidang pelayanan bimbingan dan konseling. Dengan lebih rinci, terdapat beberapa ungkapan para ahli terkait macam-macam layanan informasi:

¹⁸ Abdul Aziz, "Pengembangan Media *Spinning* Sebagai Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Peserta Didik Kelas XI SMA YP UNILA Bandar Lampung", h.23-25

Menurut Slmeto terdapat tiga macam layanan informasi yaitu:

- a) Informasi pekerjaan:
 - 1. Jenis-jenis pekerjaan
 - 2. Syarat-syarat pekerjaan
- b) Informasi cara-cara belajar:
 - 1. Mengenai cara membagi waktu
 - 2. Mengenai cara menyusun jadwal kegiatan
 - 3. Mengenai belajar yang efektif
 - 4. Mengenai cara memilih teknik belajar
 - 5. Mengenai informasi tentang lingkungan sekitar
 - 6. Mengenai informasi tentang tata tertib sekolah.

Sedangkan menurut Prayitno dan Erman Amti informasi itu tidak memiliki terbatas pada jenis dan jumlah. Akan tetapi, dalam rangka pelayanan bimbingan dan koseling dikhususkan tiga jenis informasi, yaitu:

(a) Informasi Pendidikan

Informasi pendidikan mencakup data dan keterangan yang valid dan berguna sebagai kesempatan dan syarat-syarat yang berkaitan dengan berbagai jenis pendidikan yang ada di masa sekarang maupun masa yang akan datang.

(b) Informasi Jabatan

Informasi jabatan mencakup penyampaian mengenai pengetahuan dan penghayatan terkait pekerjaan yang akan dimasuki.

(c) Informasi Sosial Budaya

Informasi sosial budaya merupakan informasi yang berkaitan dengan permasalahan sosial budaya yang penting untuk dipahami oleh konseli untuk menyesuaikan diri dan menentukan keputusan.¹⁹

Maka dapat disimpulkan bahwa macam-macam layanan informasi tidak memiliki batas pada materi yang akan disampaikan. Dikhususkan dalam pelaksanaan bimbingan dan konseling layanan informasi yang diberikan kepada konseli dibedakan menjadi empat bidang yaitu pribadi, sosial, belajar, dan karir. Dan demi tercapainya tujuan dari layanan informasi itu sendiri maka materi informasi yang akan disampaikan sebaiknya disesuaikan dengan tujuan pelaksanaan layanan informasi itu sendiri.

Kaitannya dengan penelitian ini maka layanan informasi yang akan diberikan yaitu materi mengenai identifikasi gaya belajar guna untuk memudahkan peserta didik dalam mengelola dan mengingat pelajaran yang disampaikan oleh gurunya.

¹⁹ Muhammad Refa'I, "Pengembangan Aplikasi *Cyber Counseling* Berbasis Android di Program Studi Bimbingan Konseling (PSBK) UIN Raden Intan Lampung", h.15-17

7. Tahapan –tahapan Layanan Informasi

Dalam proses pelaksanaan layanan informasi terdapat tahap-tahapan sebagai berikut:

- a) Tahap pemilihan kebutuhan mengenai informasi yang dibutuhkan oleh calon peserta penerima layanan, menetapkan materi sebagai isi layanan, menetapkan subjek penelitian, menetapkan narasumber, menyiapkan prosedur, perangkat dan media layanan, dan menyiapkan kelengkapan administrasi.
- b) Tahap pelaksanaan pengorganisasian kegiatan layanan mengaktifkan peserta layanan, mengoptimalkan penggunaan metode dan media.
- c) Tahap evaluasi yaitu dengan menetapkan materi evaluasi, menetapkan prosedur evaluasi, menyusun instrument evaluasi, mengaplikasikan instrument evaluasi, mengolah hasil aplikasi instrument.
- d) Tahap analisis hasil evaluasi menetapkan norma atau standar evaluasi, melakukan analisis, menafsirkan hasil analisis
- e) Tahap tindak lanjut untuk menetapkan jenis arah tindak lanjut dengan mengkomunikasikan rencana tindak lanjut kepada pihak terkait dan melakukan rencana tindak lanjut.
- f) Tahap laporan yaitu dengan menyusun laporan layanan informasi, menyampaikan laporan kepada pihak terkait (kepala sekolah), dan mendokumentasikan laporan.

Menurut Dewa Ketut Sukardi tahap-tahap yang ada pada layanan informasi yakni sebagai berikut :

1) Tahap perencanaan

- a) Menetapkan tujuan dan isi dari informasi dan termasuk alasan-alasannya.
- b) Mengidentifikasi sasaran (peserta didik) yang akan menerima informasi.
- c) Mengetahui sumber-sumber informasi.
- d) Menetapkan teknik penyampaian informasi.
- e) Menetapkan jadwal dan waktu kegiatan.
- f) Menetapkan ukuran keberhasilan layanan.

2) Tahap pelaksanaan

- a) Usaha menarik minat dan perhatian peserta didik.
- b) Berikan informasi serta sistematis, dan sederhana sehingga jelas isi dan manfaatnya.
- c) Berikan contoh yang berhubungan dengan kehidupan peserta didik sehari-hari.
- d) Bila menggunakan yang berpusat pada peserta didik (karyawisata dan pemberian tugas), harus dipersiapkan sebaik mungkin sehingga setiap peserta didik mengetahui apa yang harus dipersiapkan, apa yang harus dicatat dan apa yang harus dilakukan.

- e) Bila menggunakan teknik langsung usahakan tidak terjadi kekeliruan. Informasi yang keliruan diterima peserta didik, sukar untuk mengubahnya.
- f) Usaha selalu bekerja sama dengan guru mata pelajaran, dan wali kelas, agar informasi yang diberikan guru, wali kelas dan guru bimbingan konseling tidak saling bertentangan atau ada keselarasan dengan sumber informasi.

3) Langkah Evaluasi

- a) Pembimbing mengetahui hasil pemberian informasi.
- b) Pembimbing mengetahui efektifitas suatu teknik.
- c) Pembimbing mengetahui kebutuhan peserta didik akan informasi lain atau informasi yang sejenis.
- d) Bila dilakukan evaluasi, peserta didik merasa perlu memperhatikan lebih serius, bukan sambil lalu. Dengan demikian timbul sikap positif dan menghargai isi informasi yang diterimanya.²⁰

B. GAYA BELAJAR

Gaya belajar merupakan suatu strategi yang mengartikan tentang bagaimana individu belajar atau cara yang digunakan oleh individu untuk berkonsentrasi pada proses, menguasai informasi yang tidak mudah dimengerti, dan baru melalui tanggapan yang berbeda. Gaya belajar bersifat individual pada

²⁰ Abdul Aziz, "Pengembangan Media *Spinning* Sebagai Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Peserta Didik Kelas XI SMA YP UNILA Bandar Lampung", h.28-31

setiap orang, dan menjadi pembeda antara individu yang satu dengan individu yang lain.

Dalam jurnal *Social Work Education* Brett Williams mengungkapkan bahwa gaya belajar merupakan sebuah metode yang menjelaskan mengenai bagaimana individu belajar atau cara yang ditempuh oleh masing-masing orang untuk berkonsentrasi pada proses, dan menguasai informasi yang sulit dan baru melalui persepsi yang berbeda. Gaya belajar membantu memfasilitasi konten dan pengalaman pembelajaran yang sesuai untuk peserta didik dan membantu kesadaran diri peserta didik tentang bagaimana mereka belajar dengan baik, memberikan peluang, memaksimalkan pembelajaran dan mencari konteks pembelajaran yang sesuai.²¹ Nasution berpendapat bahwa “gaya belajar adalah strategi yang digunakan oleh peserta didik secara konsisten dalam menerima masukan atau mengelola informasi, cara mengingat, dan menyelesaikan soal.”²²

Maka peneliti menyimpulkan bahwa gaya belajar adalah cara paling efektif dan efisien yang digunakan oleh seseorang untuk memaksimalkan dalam memproses, menyimpan, dan memanggil kembali informasi yang telah diterimanya.

Bobbi Deporter dan Mike Hernacki menyimpulkan bahwa ada tiga modalitas (cara menyerap informasi dengan mudah) belajar yaitu visual, auditorial, dan kinestetik. visual yaitu belajar dengan cara melihat, auditorial yaitu belajar dengan cara mendengar, belajar kinestetik yaitu belajar dengan cara

²¹ Brett Williams Et Al., “*Social Work Education : The Undergraduate Social Work Students Learning Style Preferences Of Undergraduate Social Work Students*”, Vol.32, No 8, 2012

²² Muhammad Fauzi Harahap, “Hubungan Layanan Informasi Dan Layanan Penguasaan Konten Dengan Pemahaman Gaya Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 4 Medan,” 2019, h.9

bergerak, bekerja, dan menyentuh.²³ Sebenarnya setiap peserta didik memiliki ketiga gaya belajar (visual, auditorial, dan kinestetik) akan tetapi hanya satu gaya belajar yang lebih mendominasi.²⁴ Maka siswa harus terlebih dahulu mengetahui gaya belajarnya agar ia dapat dengan mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh gurunya.²⁵

Meski dengan mengetahui gaya belajar bukan berarti menjamin seseorang menjadi lebih pandai, namun dengan mengetahui gaya belajar maka dapat ditentukan bagaimana strategi belajar yang lebih mudah dan menyenangkan. Sehingga peserta didik dapat dengan mudah menerima pelajaran yang disampaikan oleh gurunya dan hasil belajarnya dapat maksimal.²⁶ Dengan demikian mengetahui gaya belajar yang tepat adalah aspek yang tidak boleh untuk diabaikan.

²³ Bobbi Deporter Hernacki, *"Quantum Learning"*, (Bandung: PT. Mizan Pustaka, 2016), h.113.

²⁴ Malim Soleh Rambe, Nevi Yarni, "Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, Dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Dian Andalas Padang" 2 (2019), h.295.

²⁵ Muhammad Fauzi Harahap, "Hubungan Layanan Informasi Dan Layanan Penguasaan Konten Dengan Pemahaman Gaya Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 4 Medan," 2019, h.13.

²⁶ Malim Soleh Rambe, Nevi Yarni, "Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Dian Andalas Padang" 2 (2019), h.295.

Adapun indikator dari gaya belajar menurut Bobby De Potter yaitu sebagai berikut:

Tabel 1
Indikator Gaya Belajar Menurut Bobby De Potter

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR
1.	Gaya belajar visual	Lebih cepat memahami apa yang dibaca
		Memiliki jadwal kegiatan harian
		Lebih suka membaca (buku, komik atau novel)
		Dapat konsentrasi belajar dalam situasi gaduh
		Rapih dan teratur
		Selalu mencatat perintah atau instruksi yang diterima
2.	Gaya belajar auditorial	Tidak bisa konsentrasi saat suasana kelas ramai
		Lebih suka belajar ditempat yang sepi
		Merespon dengan baik ketika men dengar informasi
		Kurang suka tugas membaca dan mengarang
		Tidak suka membaca buku
		Lebih suka belajar dengan media audio
3.	Gaya belajar kinestetik	Selalu berorientasi pada fisik dan belajar melalui praktek
		Senang menggunakan obyek nyata sebagai alat bantu belajar
		Menggunakan jari sebagai petunjuk ketika membaca buku
		Lebih mudah memahami pelajaran yang ada prakteknya
		Menghafal dengan cara berjalan (mondar-mandir)
Total		

Sumber: Yunia Fitria, *Skripsi Pelaksanaan Layanan Bimbingan Belajar Dalam Upaya Memahami Gaya Belajar Peserta Didik Kelas VII DI MTs Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.*

1. Pengertian Gaya Belajar

Secara umum gaya belajar diasumsikan mengarah pada kepribadian-kepribadian, pilihan-pilihan, dan periaku-perilaku yang digunakan pada

individu agar bisa membantu dirinya pada saat belajar dalam suatu keadaan yang telah dikondisikan. Gaya belajar dapat dengan mudah digambarkan sebagaimana individu memahami dan mengingat informasi. Menurut Kolb bahwa perbedaan gaya belajar yang dipilih individu menunjukkan cara tercepat dan terbaik bagi setiap individu dalam upaya menyerap informasi dari luar dirinya.²⁷

Hal ini sesuai dengan firman Allah yang terdapat dalam Al-Qur'an surat Isra' ayat 36, yang berbunyi:

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَٰئِكَ
كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا

Artinya: *"Dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan dan hati, semuanya itu akan diminta pertanggungjawabnya."*²⁸

Berdasarkan ayat diatas Allah melarang kita untuk mengikuti sesuatu yang tidak kita ketahui sehingga kita hanya mengikuti prasangka dan insting belaka karena manusia pasti akan mempertanggungjawabkan baik-buruknya penggunaan alat pendengaran, penglihatan, dan hatinya, yang baik akan diberikan pahala dan ganjaran, sedangkan yang buruk akan diberikan

²⁷ M. Nur Ghufon, Rini Risnawita, S., Gaya Belajar Kajian Teoritik, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), h.42, 44

²⁸ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya (Jakarta: Penerbit Wali, 2005), h.285

hukuman dan azab. Maka dari itu kita harus menggunakan alat indra pemberian Allah dengan sebaik-baiknya, salah satunya yaitu belajar dengan benar dan cara yang tepat.

James and Gardner mengungkapkan bahwa gaya belajar adalah cara yang kompleks dimana peserta didik menganggap dan merasa paling efektif dan efisien dalam memproses, menyimpan, dan memanggil kembali apa yang telah mereka pelajari.²⁹ Slameto menyebutkan bahwa gaya belajar adalah cara yang cenderung dipilih seseorang untuk menerima informasi dari lingkungan dan memproses informasi tersebut.³⁰

Susilo mengemukakan bahwa “gaya belajar adalah cara yang cenderung dipilih seseorang untuk menerima informasi dari lingkungan dan memproses informasi tersebut”. Gaya belajar ini tentunya berkaitan dengan gaya seseorang sebagai kombinasi dari bagaimana ia menyerap dan kemudian mengatur serta mengolah informasi yang diterimanya.

Sukadi mengemukakan bahwa “gaya belajar yaitu kombinasi antara cara seseorang dalam menyerap pengetahuan dan cara mengatur serta mengolah informasi atau pengetahuan yang didapat”. gaya belajar ini tentunya berkaitan dengan cara yang konsisten yang dilakukan oleh seorang

²⁹ Ibid, h.42

³⁰ Erlina Sari, “Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Kelas XI IPS SMA Negeri 5 Padangsidempuan”, *Jurnal Education And Development* Vol.7 No.2 Edisi April 2019), h.99

murid dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berpikir, dan memecahkan soal.³¹

Dari pengertian gaya belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa gaya belajar adalah cara paling mudah yang digunakan seseorang dalam menyerap, menerima, dan mengingat informasi yang diterimanya.

2. Macam-Macam Gaya Belajar

Setiap orang mempunyai gaya belajar masing-masing, maka gaya belajar ada beraneka ragam. Macam-macam gaya belajar membantu individu untuk mengetahui dirinya berada pada golongan belajar seperti apa. Perlu diketahui bahwa setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang tidak sama meski peserta didik berada di sekolah yang sama atau bahkan ia duduk di kelas yang sama.

Setiap peserta didik memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami dan menyerap pelajaran, ada yang cepat, ada yang sedang, bahkan ada yang sangat lambat. Gaya belajar membantu peserta didik membentuk cara belajar yang sesuai dengan gaya belajarnya agar mudah dalam menerima, mengelola dan mengingat informasi yang ia diperoleh.³²

Gaya belajar merupakan hal yang sangat penting untuk mengembangkan kemampuan dalam keadaan antar pribadi. Gaya belajar individu adalah perpaduan dari bagaimana individu dapat menyerap, kemudian mengatur, dan

³¹ *Ibid.*, h.26

³² Yunia Fitriyana, "Pelaksanaan Layanan Bimbingan Belajar Dalam Upaya Memahami Gaya Belajar Peserta Didik Kelas VII Di MTS Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019", h.37

mengelola informasi. Menurut Bobbi De Porter dalam Quantum Learning disebutkan bahwa gaya belajar ada 3 macam, yaitu visual, auditorial dan kinestetik.³³

3. Ciri-ciri Gaya Belajar

Menurut De Porter & Hernacki dalam buku Quantum Learning gaya belajar digolongkan menjadi tiga macam gaya yaitu visual, auditorial dan kinestetik. Dari ketiga gaya belajar ini ada individu yang cenderung pada salah satu gaya, dan ada juga yang cenderung semua gaya belajar. Berikut ini beberapa ciri sebagai petunjuk kecenderungan gaya belajar seseorang, baik ciri gaya belajar visual, auditori maupun kinestetik.

a. Ciri-ciri gaya belajar visual (penglihatan), yaitu:

- 1) Rapi dan teratur.
- 2) Berbicara dengan cepat.
- 3) Perencana dan pengatur jangka panjang yang baik.
- 4) Teliti terhadap detail.
- 5) Mementingkan penampilan, baik dalam hal pakaian maupun presentasi.
- 6) Pengeja yang baik dan dapat melihat kata-kata yang sebenarnya dalam pikiran mereka.
- 7) Mengingat apa yang dilihat, daripada yang didengar.
- 8) Mengingat dengan asosiasi visual.
- 9) Biasanya tidak terganggu oleh keributan.
- 10) Mempunyai masalah untuk mengingat instruksi verbal kecuali jika ditulis dan seringkali minta bantuan orang untuk mengulanginya.
- 11) Pembaca cepat dan tekun.
- 12) Lebih suka membaca daripada dibacakan.
- 13) Membutuhkan pandangan dan tujuan yang menyeluruh dan bersikap waspada sebelum secara mental merasa pasti tentang suatu masalah atau proyek.

³³ Bobbi De Porter Dan Mike Hernacki, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan*, (Bandung: Kaifa, 2010), Hlm. 110-112.

- 14) Mencorat-coret tanpa arti selama berbicara di telepon dan dalam rapat.
- 15) Lupa menyampaikan pesan verbal kepada orang lain.
- 16) Sering menjawab pertanyaan dengan jawaban singkat ya atau tidak.
- 17) Lebih suka melakukan demonstrasi daripada berpidato.
- 18) Lebih suka seni daripada musik.
- 19) Seringkali mengetahui apa yang harus dikatakan, tetapi tidak pandai memilih katakata.
- 20) Kadang-kadang kehilangan konsentrasi ketika mereka ingin memperhatikan.

b. Ciri-ciri gaya belajar auditorial (pendengaran), adalah:

- 1) Berbicara kepada diri sendiri saat bekerja.
- 2) Mudah terganggu oleh keributan.
- 3) Menggerakkan bibir dan mengucapkan tulisan di buku ketika membaca.
- 4) Senang membaca keras dan mendengarkan.
- 5) Dapat mengulangi kembali dan menirukan nada, birama, dan warna suara.
- 6) Merasa kesulitan untuk menulis, tetapi lebih hebat bercerita.
- 7) Berbicara dalam irama yang terpola.
- 8) Biasanya pembicara yang fasih.
- 9) Lebih suka music daripada seni.
- 10) Belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan daripada yang dilihat.
- 11) Suka berbicara, berdiskusi dan menjelaskan sesuatu dengan panjang lebar.
- 12) Mempunyai masalah dengan pekerjaan-pekerjaan yang melibatkan visualisasi, seperti memotong bagian-bagian hingga sesuai satu sama lain.
- 13) Lebih pandai mengeja dengan keras daripada menuliskannya.
- 14) Lebih suka gurauan lisan daripada membaca komik.

c. Ciri-ciri gaya belajar kinestetik (gerakan), adalah sebagai berikut:

- 1) Berbicara dengan perlahan.
- 2) Menanggapi perhatian fisik.
- 3) Menyentuh orang untuk mendapatkan perhatian mereka.
- 4) Berdiri dekat ketika berbicara dengan orang.
- 5) Selalu berorientasi pada fisik dan banyak bergerak
- 6) Mempunyai perkembangan otot-otot yang besar.
- 7) Belajar melalui memanipulasi dan praktik.
- 8) Menghafal dengan cara berjalan dan melihat.

- 9) Menggunakan jari sebagai penunjuk ketika membaca.
- 10) Banyak menggunakan isyarat tubuh.
- 11) Tidak dapat duduk diam untuk waktu lama.
- 12) Tidak dapat mengingat geografi, kecuali jika mereka telah pernah berada di tempat itu.
- 13) Menggunakan kata yang mengandung aksi.
- 14) Menyukai buku-buku yang berorientasi pada plot-mereka mencerminkan aksi dengan gerakan tubuh saat membaca.
- 15) Kemungkinan tulisannya jelek.
- 16) Ingin melakukan segala sesuatu.
- 17) Menyukai permainan yang menyibukkan.³⁴

4. Faktor-faktor Yang mempengaruhi

Individu merupakan makhluk yang unik sehingga memiliki gaya tersendiri dalam belajar. Hal ini mempengaruhi beberapa aspek dalam gaya belajar. Menurut Rita Dunn dalam buku *Quantum Learning* mengungkapkan bahwa terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi gaya belajar seseorang, yaitu:

a. Faktor Fisik

Dalam penyelenggaraan pendidikan, sarana dan prasarana sangat penting untuk diperhatikan, jangan sampai menimbulkan terganggunya proses belajar peserta didik. Misalnya tempat duduk yang kurang sesuai.

³⁴ Tri Asih Wahyu Hartati, dan Ahmad Ilham Habibi, “Kecenderungan Gaya Belajar Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi (PJKR) Angkatan 2018 di IKIP Budi Utomo Malang”, Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS 2019, h.563-564.

b. Faktor Emosional

Dalam proses pembelajaran faktor emosional peserta didik perlu untuk dipahami, karena perasaan senang, sedih, takut, malu, gembira mempengaruhi proses belajar peserta didik.

c. Faktor Sosiologis

Faktor sosiologis pada peserta didik berupa kepribadian seseorang individu yang meliputi proses sosialisasi yang ia peroleh di sekolah. Misalnya hubungan antara teman satu kelas, teman berbeda kelas, guru kelas serta guru lainnya.

d. Faktor Lingkungan

Lingkungan di sekitar peserta didik harus dapat membantu mereka agar dapat belajar semaksimal mungkin selama mereka di sekolah. Seperti guru, administrasi, dan teman-teman satu kelas dapat mempengaruhi proses belajar.

Selain faktor-faktor yang mempengaruhi gaya belajar peserta didik, terdapat faktor-faktor dukungan guru yang dapat mempengaruhi gaya belajar peserta didik dalam menerima pelajaran. Menurut Suparman ketika proses belajar peserta didik membutuhkan konsentrasi dengan baik. Agar peserta didik dapat berkonsentrasi dengan baik, perlu adanya faktor dukungan guru berupa keterampilan guru dalam menyampaikan pelajaran yang mendukung proses belajar peserta didik. Adapun faktor-faktor dukungan guru yang

mempengaruhi konsentrasi belajar peserta didik dalam pembelajaran antara lain:

1) Variasi Suara

Variasi suara yang dimaksud yaitu mengenai intonasi, volume, nada, kecepatan, serta isi pembicaraan dan penggunaan bahasa.

2) Penekanan

Penekanan berfungsi untuk memfokuskan perhatian peserta didik pada suatu aspek yang penting atau aspek kunci, digunakan penekanan verbal seperti perubahan mimik wajah serta intonasi suara guru.

3) Pemberian Waktu

Pada keterampilan bertanya, pemberian waktu dapat diberikan setelah guru mengajukan beberapa pertanyaan, untuk mengubahnya menjadi pertanyaan yang lebih tinggi tingkatannya. Bagi peserta didik, pemberian waktu dipakai untuk mengorganisasikan jawaban agar menjadi lengkap.

4) Kontak Pandang

Apabila guru berbicara atau berinteraksi dengan peserta didik, sebaiknya mengarahkan pandangan ke seluruh peserta didik yang ada di kelas, agar seluruh peserta didik dapat terlihat dan kontak pandang secara langsung antara peserta didik dan guru berpengaruh secara psikologis terhadap diri peserta didik.

5) Penunjuk wajah

Wajah bisa menjadi petunjuk atau menjadi media komunikasi antara guru dan peserta didik. Wajah juga merupakan instrumen atau alat untuk menyampaikan pesan dan makna. Guru bisa menggunakan bahasa wajah dalam proses pembelajaran untuk mengontrol, meningkatkan hubungan emosional, dan mengawasi peserta didik.

6) Gerakan Anggota Badan

Variasi dalam mimik, gerakan kepala atau badan merupakan bagian yang penting dalam komunikasi. Tidak hanya untuk menarik perhatian saja, akan tetapi juga menolong dalam menyampaikan arti pembicaraan.

7) Pindai Posisi

Perpindahan posisi guru dalam ruang kelas dapat membantu menarik perhatian peserta didik, meningkatkan kepribadian guru. Gerakan tersebut misalnya dari depan ke belakang, dari sisi kiri ke sisi kanan atau dari posisi duduk kemudian berubah menjadi posisi berdiri agar peserta didik tidak merasa bosan.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi gaya belajar, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi gaya belajar peserta didik yaitu: faktor fisik, emosional, sosiologis, dan lingkungan. Dan terdapat faktor-faktor dukungan dari guru yang dapat mempengaruhi konsentrasi belajar peserta didik dalam pembelajaran antara

lain: variasi suara, penekanan, pemberian waktu, kontak pandang, petunjuk wajah, gerakan anggota badan, pindah posisi.³⁵

5. Hambatan Gaya Belajar Visual, Audio dan Kinestetik

a. Hambatan Gaya Belajar Visual

Dalam gaya belajar jenis visual terdapat hambatan-hambatan yang perlu untuk diketahui:

- 1) Tidak suka berbicara dengan kelompok.
- 2) Sedikit kesulitan dalam mendengarkan orang lain berbicara. Anak seolah tidak mendengarkan atau tidak peduli.
- 3) Seringkali sulit mengungkapkan apa yang ingin dikatakan.
- 4) Terkadang mengalami keterlambatan dalam menyalin pelajaran yang ada di papan tulis.
- 5) Sering lupa apabila menyampaikan pesan verbal ke orang lain.
- 6) Biasanya kurang mampu mengingat informasi yang disampaikan secara lisan, sehingga ia sering menyiasatinya dengan cara menuliskan pesan yang harus diingat.
- 7) Sedikit kesulitan menyimak dan memahami apa yang disampaikan apabila tidak berhadapan langsung dengan pembicara. Misalnya jika guru menerangkan sambil tubuhnya menghadap ke papan tulis

³⁵ Shofiah Nur Widayah, "Pengaruh Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di SDN Gugus dr. Cipto Mangunkusumo Kabupaten Pati", (Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, 2016), h.21-25

untuk menulis, maka anak akan mengalami kesulitan menangkap dengan jelas apa yang disampaikan guru.³⁶

b. Hambatan Gaya Belajar Auditori

Anak-anak dengan gaya belajar auditori memiliki hambatan-hambatan yang cukup unik sehingga perlu untuk meminimalisir hambatan yang terjadi sekaligus memaksimalkan anak dalam menerima informasi, hambatan tersebut yakni:

- 1) Cenderung banyak berbicara atau malah sebaliknya, menjadi sangat pendiam.
- 2) Merasa kesulitan belajar ketika berada pada suasana ramai atau bising apalagi jika ia memiliki konsentrasi yang lemah.
- 3) Lebih senang memperhatikan informasi yang didengarnya sehingga ia kurang tertarik memperhatikan hal-hal baru di lingkungan sekitarnya.³⁷
- 4) Merasa terganggu dan tidak fokus belajar apabila mendengar suara berisik.³⁸

³⁶ Siti Fatimah, “Gaya Belajar Siswa Yang Berprestasi Akademik Pada Kelas Unggulan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Medan”, (2018) : 17-21.

³⁷ Siti Fatimah, “Gaya Belajar Siswa Yang Berprestasi Akademik Pada Kelas Unggulan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Medan”, (2018) : 17-21.

³⁸ Gregorius Editya, dkk, “Gaya belajar siswa generasi Z, Jurnal Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Pendidikan dan Bahasa Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, (2020), h.7

c. Hambatan Gaya Belajar Kinestetik

Beberapa hambatan yang juga perlu diketahui oleh seseorang dengan gaya belajar kinestetik yaitu:

- 1) Sulit mempelajari hal-hal yang bersifat abstrak, seperti simbol matematika, peta rumus dan lain-lain.
- 2) Sulit belajar disekolah konvensional dimana materi pelajaran cenderung disampaikan secara auditori dan visual dimana siswa diharapkan duduk manis, tenang dan diam. Sementara anak kinestetik memiliki energi yang sangat tinggi maka sebaiknya disalurkan dalam berbagai kegiatan fisik atau jari agar tidak mempengaruhi konsentrasi belajarnya.

6. Solusi Menyikapi Gaya Belajar Visual, Audio dan Kinestetik

Segala hambatan yang terjadi pada peserta didik terhadap gaya belajarnya, maka ada solusi yang dapat digunakan, berikut adalah solusi untuk menyikapi masing-masing gaya belajar

a. Solusi Menyikapi Gaya Belajar Visual

- 1) Ketika belajar gunakan berbagai bentuk grafis, gambar, warna, atau table, untuk memudahkan mengingat informasi dan materi pelajaran. Sarana grafis bisa berupa film, slide, ilustrasi, coretan, atau kartu-kartu gambar berseri yang menarik dari sisi bentuk dan warna, buku, majalah, diagram, OHP/computer, poster, kolase, flow

chart, highlighting (memberikan warna pada bagian yang dianggap penting), dan mind mapping.

- 2) Ketika diminta menghafal, akan jauh lebih baik jika menghafal dengan cara menghayal, membayangkan objek atau materi yang sedang dihafal.
- 3) Beri dirimu penghargaan/reward untuk meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri. Penghargaan ini bisa dilakukan dengan cara memberikan star-chart bergambar dan berwarna.
- 4) Apabila ada pelajaran yang belum kamu mengerti di sekolah maka mintalah orang tua atau anggota keluarga untuk mengulanginya di rumah dengan kreativitas memvisualisasikan materi tersebut.
- 5) Perbanyak kegiatan-kegiatan yang memaksimalkan dan memperkaya indera penglihatannya. Misalnya pergi ke tempat-tempat menarik dengan melihat gunung, hutan, laut, dan berbagai pemandangan yang lain.³⁹
- 6) Gunakan materi visual, seperti gambar, diagram, dan peta.
- 7) Gunakan peta untuk menandai hal-hal penting.
- 8) Bacalah buku-buku berilustrasi.
- 9) Gunakan multimedia dalam belajar (contohnya: computer, video)

³⁹ Siti Fatimah, "Gaya Belajar Siswa Yang Berprestasi Akademik Pada Kelas Unggulan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Medan", (2018) : 17-21

10) Belajarlah untuk mencoba mengilustrasikan ide-ide ke dalam gambar.⁴⁰

b. Solusi Menyikapi Gaya Belajar Audio

Adapun hambatan yang terjadi pada peserta didik terhadap gaya belajar audio maka solusi yang dapat digunakan menyikapi gaya belajar audio yaitu:

- 1) Bawalah tape recorder untuk merekam semua materi pembelajaran yang diajarkan di sekolah untuk diulang di rumah.
- 2) Gunakan musik sebagai sarana belajar, lalu ia beri semangat untuk membaca bukunya dengan suara keras agar ia merasa nyaman dengan pendengarannya.
- 3) Mintalah orang tua atau anggota keluarga untuk membacakan buku-buku pelajaran / buku cerita dengan penuh ekspresi dan intonasi suara yang jelas. Jika perlu, lihatlah dongeng atau kisah-kisah lainnya melalui CD audio.
- 4) Belajarlah untuk mendiskusikan ide secara verbal dengan orang tua atau temanmu dalam kegiatan diskusi. Pilihlah topik diskusi yang menarik, tidak perlu selalu materi pelajaran di sekolah.

⁴⁰ Wilda Anikma, "Upaya Guru Dalam Mengatasi Diferensiasi Gaya Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih", (Skripsi Program Studi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Ponorogo, 2017), h.14-15

- 5) Bacalah informasi lalu ringkaslah dalam bentuk lisan, kemudian rekamlah dan dengarkan kembali agar kamu lebih mudah memahami dan mengingat informasi.
- 6) Berilah dirimu penghargaan dalam bentuk pujian lisan baik secara langsung maupun tidak langsung untuk memotivasi dan menambah rasa percaya dirimu. Misalnya, menelepon kakek atau nenek lalu membicarakan prestasimu atau perbuatan baik yang kamu lakukan.
- 7) Apabila kamu diajar oleh guru yang berbeda dengan cara gaya belajarmu, mintalah orang tua atau temanmu untuk mengajari ulang pelajaran yang disampaikan gurumu, karena tipe mengajar yang berbeda dengan gaya belajarmu dapat membuatmu tidak menangkap informasi secara optimal, sehingga kamu perlu bantuan seseorang untuk mengulang pelajaran tersebut dengan menambahkan unsur-unsur pendengaran, misalnya diulang dengan cara dibacakan.
- 8) Belajarlah dengan suara yang jelas dan intonasi yang terarah serta bertenaga, membaca dengan keras, sesi tanya jawab, rekaman ceramah/kuliah, diskusi dengan teman.⁴¹

⁴¹ Siti Fatimah, "Gaya Belajar Siswa Yang Berprestasi Akademik Pada Kelas Unggulan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Medan", (2018) : 17-21.

- 9) Belajarlah untuk ikut berpartisipasi dalam diskusi, seperti diskusi-diskusi di dalam kelas.
- 10) Belajarlah mendorong diri untuk membaca materi dengan keras.
- 11) Ubahlah ke musik apa yang sedang kamu pelajari.
- 12) Diskusikan ide-idemu kepada orang tua
- 13) Rekamlah materi pelajaran ke dalam kaset dan dengarkanlah rekaman itu sebelum tidur.⁴²

c. Solusi Menyikapi Gaya Belajar Kinestetik

Begitupula hambatan yang terjadi pada seseorang terhadap gaya belajar kinestetik maka solusi yang dapat digunakan untuk menyikapi gaya belajar ini adalah

- 1) Bersekolah di sekolah dengan sistem pembelajaran *active learning*, dimana peserta didik dilibatkan dalam proses belajar agar kemampuannya berkembang secara optimal.
- 2) Gunakan model peraga sebagai sara belajar agar anak bisa belajar sekaligus bebas beraktivitas.
- 3) Anak dengan tipe kinestetik memiliki energi yang luar biasa sebelum mulai belajar salurkan energi yang berlebih tersebut dengan memberikan aktivitas fisik seperti olahraga atau aktivitas seni

⁴² Wilda Anikma, "Upaya Guru Dalam Mengatasi Diferensiasi Gaya Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih", (Skripsi Program Studi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Ponorogo, 2017), h.16-17

(menari, melukis, memahat). Cara ini cukup efektif untuk membantu anak duduk tenang selama belajar.

- 4) Memberikan penghargaan untuk memotivasi dan meningkatkan rasa percaya dirinya dalam bentuk kesempatan untuk melakukan kegiatan yang disukainya.⁴³
- 5) Jangan memaksakan diri untuk belajar berjam-jam.
- 6) Belajarlah sembari mengeksplorasi lingkungan, contohnya membaca sambil bersepeda.
- 7) Jika ingin mengunyah permen karet di kelas, izinkan kepada gurumu
- 8) Gunakan warna –warna terang untuk menandai hal-hal penting dalam bacaan.⁴⁴

7. Pentingnya Mengetahui Gaya Belajar

Menurut Ghufro dan Risnawati kemampuan seseorang untuk mengetahui gaya belajarnya dan gaya belajar orang lain dalam lingkungannya akan meningkatkan aktifitasnya dalam belajar.⁴⁵ Meski dengan mengetahui gaya belajar bukan berarti menjamin seseorang menjadi lebih pandai, namun dengan mengetahui gaya belajar maka dapat ditentukan

⁴³ Siti Fatimah, “Gaya Belajar Siswa Yang Berprestasi Akademik Pada Kelas Unggulan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Medan”, (2018) : 17-21.

⁴⁴ Wilda Anikma, “Upaya Guru Dalam Mengatasi Diferensiasi Gaya Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih”, (Skripsi Program Studi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Ponorogo, 2017), h.18

⁴⁵ Sofia Nur Widayah, “Pengaruh Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan DI SDN Gugus dr. Cipto Mangunkusumo Kabupaten Pati”, (Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, 2016), h. 25

bagaimana strategi belajar yang lebih mudah dan menyenangkan. Sehingga peserta didik dapat dengan mudah menerima pelajaran yang disampaikan oleh gurunya dan hasil belajarnya dapat maksimal.⁴⁶

Honey dan Mumford menyebutkan mengenai pentingnya setiap peserta didik mengetahui gaya belajarnya masing-masing yaitu:

- a. Meningkatkan kesadaran kita tentang aktivitas belajar mana yang cocok atau tidak dengan gaya belajar kita.
- b. Membantu menentukan pilihan yang tepat dari sekian banyak aktifitas, menghindarkan kita dari pengalaman belajar yang tidak tepat.
- c. Peserta didik dengan kemampuan belajar efektif yang kurang, dapat melakukan improvisasi.
- d. Membantu Individu untuk merencanakan tujuan dari belajarnya, serta menganalisis tingkat keberhasilan seseorang.⁴⁷

Dengan demikian mengetahui gaya belajar merupakan hal yang penting untuk peserta didik karena peserta didik dapat mengerti cara terbaik untuk belajar dan memudahkan peserta didik dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh gurunya serta hasil belajarnya dapat maksimal.

⁴⁶ Malim Soleh Rambe, Nevi Yarni, "Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Dian Andalas Padang" 2 (2019), h.295.

⁴⁷ Sofia Nur Widayah, "Pengaruh Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan DI SDN Gugus dr. Cipto Mangunkusumo Kabupaten Pati", (Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, 2016), h. 25

C. MEDIA SUIT BERBASIS ANDROID

1. Media

Brigs mengungkapkan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar.⁴⁸ Association Of Education and Communication Technology (AECT) mengatakan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran. National Education Association, 1977 (NEA) berpendapat media adalah segala benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.⁴⁹

Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat yang digunakan untuk memudahkan dalam menyampaikan informasi. Melalui media diharapkan layanan dasar dapat berjalan dengan baik dan sesuai harapan. Media bimbingan dan konseling digunakan dalam rangka memudahkan antara konselor dan konseli dalam berkomunikasi dan berinteraksi.

2. Permainan Suit

Permainan Suit banyak digunakan di seluruh dunia sebagai alat untuk mengatasi perbedaan pendapat. Dalam sejarahnya yang tidak dapat

⁴⁸ Septiana, “Pengembangan Media Monopoli “Wawasan Bk” Dalam Layanan Informasi Pada Siswa Kelas X Man Mojosari-Mojokerto”, (2019) h.554

⁴⁹ Sahaha Dzithauli, “Pengaruh Media Pembelajaran Ninja Aljabar Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Dan Kemampuan Komunikasi Matematis”, h.12

dipastikan kebenarannya, simbol ini pertama kali digunakan oleh dua Kaisar Jepang kuno dalam menentukan perebutan kekuasaan setelah perundingan yang tidak menemukan mufakat. Selain batu, kertas, gunting, simbol lain yang menandakan untuk mengatasi perbedaan pendapat adalah suit, suit pertama kali perkenalkan oleh bangsa Indonesia dengan menggunakan jempol, telunjuk dan kelingking.

Langkah-langkah permainan suit adalah:

- a. Permainan suit dilakukan oleh dua orang pemain.
- b. Jari mengepal merepresentasikan sebagai batu, dua jari merepresentasikan sebagai gunting dan telapak tangan membuka merepresentasikan sebagai kertas.⁵⁰ Setiap pemain memilih salah satu pilihannya diantara gunting, batu, atau kertas secara bersamaan.
- c. Mengangkat tangan tersebut dengan aturan gunting mengalahkan kertas, batu mengalahkan gunting, kertas mengalahkan batu.
- d. Pemenang adalah pemain yang mempunyai jari yang dapat mengalahkan jari lain milik lawan.
- e. Jika pemain mengacungkan jari yang sama maka permainan seri.

Untuk lebih menarik minat peserta didik maka peneliti mengembangkan permainan suit berbasis android seperti gambar dibawah ini:

⁵⁰ Dyta Argianti, dkk, "Pengembangan Permainan Tutasting (Batu, Kertas, Gunting) Sebagai Media Pembelajaran Materi Bahan Tambahan Makanan Untuk Melatihkan Keterampilan Komunikasi Siswa SMP"



Gambar 1
Media Permainan Suit

3. Android

Android merupakan system operasi berbasis Linux yang bersifat *open source* yang dirancang guna sebagai perangkat seluler berupa layar sentuh seperti *smartphone* dan computer tablet. Android bersifat sangat terbuka sehingga berkembang sangat cepat dan menyebabkan banyak komunitas yang bermunculan untuk mengembangkan aplikasi untuk menggunakan *source-code* terbuka sebagai dasar dari pembuatan proyek pembuatan aplikasi dengan menambahkan fitur-fitur sebagai pengguna tingkat lanjut.⁵¹

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan aplikasi android jenis *Education Application*, yaitu jenis aplikasi yang bermanfaat untuk dapat membantu dalam *edukasi* peserta didik, anak-anak, atau umum. Contohnya

⁵¹ Hayatul Khairul Rahmat, "Pengembangan Aidspedia-BKI Sebagai Media Bimbingan Dan Konseling Berbasis Android Untuk Layanan Informasi", (2018): 30

yaitu Game edukasi anak, anak cerdas, cerdas matematika, duolingo, belajar bahasa inggris gratis, dan lain-lain.⁵² Oleh sebab itu pengembangan media permainan suit berbasis android ini merupakan aplikasi android jenis *education application*.⁵³

Jadi media permainan suit berbasis android adalah suatu alat permainan yang digunakan untuk memudahkan dalam menyampaikan informasi dengan cara tangan mengepal merepresentasikan sebagai batu, dua jari merepresentasikan sebagai gunting dan telapak tangan membuka merepresentasikan sebagai kertas yang di dirancang dengan menggunakan perangkat seluler berupa layar sentuh

D. Kerangka Berfikir

Sugiyono mengungkapkan bahwa kerangka pemikiran merupakan sintesa tentang hubungan antara dua variabel yang di susun dari berbagai teori yang dideskripsikan.⁵⁴

Dalam penelitian ini kerangka berfikirnya yaitu layanan informasi dapat membantu peserta didik dalam mengidentifikasi gaya belajarnya. Oleh karena itu, penggunaan layanan informasi diharapkan dapat membantu peserta didik

⁵² *Ibid*, h.31-32

⁵⁴ Tedi Prambudi, "Pengaruh Solution Focused Brief Counseling (SFBC) Dalam Meningkatkan Self Esteem Pada Peserta Didik Korban Cyberbullying Kelas IX MTS Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019/2020", (2019) : 42

dalam mengidentifikasi gaya belajarnya secara efektif. Untuk alur kerangka berfikir dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 1
Kerangka Berfikir

Dari skema penelitian diatas, maka variabel yang menjadi kajian dalam penelitian adalah:

A. Variabel independen / bebas (X)

Variabel independen / bebas (X) adalah variabel yang mempengaruhi atau penyebab. Pada penelitian sebagai variabel bebas adalah layanan informasi.

B. Variabel dependen / terikat (Y)

Variabel dependen / terikat (Y) adalah variabel yang keberadaannya bergantung pada variabel bebas. Pada penelitian ini sebagai variabel terikat adalah identifikasi gaya belajar.

E. Hipotesisi Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan yang berasal dari rumusan masalah peneliti. Dinyatakan sebagai jawaban sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.⁵⁵ Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Media permainan suit berbasis android dapat digunakan sebagai layanan informasi untuk mengidentifikasi gaya belajar peserta didik.
2. Media permainan suit berbasis android layak digunakan untuk mengidentifikasi gaya belajar peserta didik.

⁵⁵ Abdul Aziz, "Pengembangan Media *Spinning* Sebagai Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Peserta Didik Kelas XI SMA YP UNILA Bandar Lampung", h.50-52

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti yaitu penelitian dan pengembangan (R&D) dikembangkan oleh Sugiono.⁵⁶ Penelitian ini bertujuan menciptakan serta menguji kelayakan produk tersebut. Uji coba media dilakukan untuk mengetahui tingkat daya tarik, kenyamanan, serta kegunaan produk sebelum permainan suit di uji cobakan di lapangan, dan uji coba penggunaan dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan media yang dikembangkan.⁵⁷ Dalam penelitian ini dikembangkan media bimbingan dan konseling permainan suit untuk mengidentifikasi gaya belajar peserta didik.

B. Metode penelitian

Metode penelitian yang digunakan peneliti yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan Pengembangan adalah proses pengembangan produk dan validasi produk yang digunakan untuk pendidikan.⁵⁸ *Research and Development* (R&D) yaitu metode penelitian yang

⁵⁶ Anna Budi Aprilianita, "Pengembangan Media Komik Menggunakan *MIT APP Inventor* Pada Pokok Bahasan *Pythagoras* Kelas VIII C", (2019) : 36

⁵⁷ Setyantoko, "Pengembangan media pembelajaran mobile learning Berbasis android dalam pembelajaran Atletik untuk siswa SMP Kelas VII", (2016) : 54

⁵⁸ Wina Sanjaya, 2013, h.129

digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut.⁵⁹

Maka dapat disimpulkan bahwa metode penelitian dan pengembangan yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk tertentu sehingga menghasilkan suatu produk yang telah di uji keefektifannya.

C. Tempat dan waktu penelitian

Tempat serta waktu penelitian dilakukan di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung yang berlangsung dari 22 Januari 2020 hingga selesai. Alasan menggunakan sekolah ini sebagai lokasi penelitian karena sekolah belum memakai media bimbingan dan konseling dalam mengidentifikasi gaya belajar peserta didik.

D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan merupakan Penelitian dan pengembangan (RND) yang bertujuan menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁶⁰ Serta mengetahui tanggapan pendidik dan peserta didik mengenai pengembangan media Bimbingan dan Konseling permainan suit.⁶¹

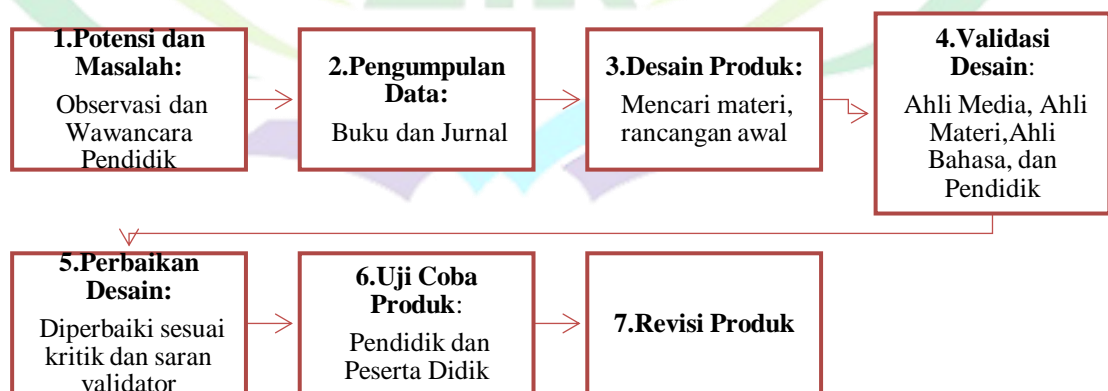
⁵⁹ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Cetakan ke-23*”, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 297.

⁶⁰ Musarofah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat Al-Qur’an Dengan *Output Youtube*”, (2019) : h.60

⁶¹ Abdul Aziz, “Pengembangan Media *Spinning* Sebagai Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Peserta Didik Kelas XI SMA YP UNILA Bandar Lampung”, h.54

Peneliti dalam penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menggunakan model penelitian dan pengembangan Brog and Gall. Adapun langkah-langkah dalam penelitian ini meliputi: (1) Potensi dan Masalah; (2) Pengumpulan Data; (3) Desain Media; (4) Validasi Desain; (5) Revisi Desain; (6) Ujicoba Media; (7) Revisi Media; (8) Ujicoba Pemakaian; (9) Revisi Media; dan (10) Produksi Masal.

Dalam penelitian Brog and Gall meliputi sepuluh langkah-langkah pengembangan yang akan menghasilkan sebuah produk yang siap digunakan, namun untuk Strata Satu (S1) hanya sampai ditingkat ketujuh, yaitu revisi produk.⁶² Adapun langkah- langkah penelitian dan pengembangan media menggunakan model pengembangan Brog and Gall dapat dilihat pada bagan berikut:



Bagan 2
Prosedur Penggunaan Produk

⁶² Abdul Ajiz, "Pengembangan Media Spinning Sebagai Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Peserta Didik Kelas XI SMA YP UNILA Bandar Lampung", h.55-56

Pengembangan model ini merupakan pengembangan yang sesuai dengan pengembangan pendidikan yaitu penelitian yang menghasilkan dan mengembangkan media yang nantinya akan dilakukan uji validasi oleh ahli untuk mengetahui layak atau tidaknya produk yang akan dihasilkan dan dikembangkan.⁶³ Adapun ketujuh langkah tersebut yaitu:

1. Potensi dan Masalah

Penelitian berawal dari adanya potensi atau masalah. Potensi yaitu segala hal yang apabila didayagunakan menjadi nilai tambah, sedangkan masalah yaitu suatu hal yang menyimpang antara hal yang diharapkan dengan hal yang terjadi.⁶⁴ Potensi dan masalah penelitian ini adalah mengembangkan media permainan suit berbasis android sebagai layanan informasi untuk mengidentifikasi gaya belajar peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

Potensi pengembangan produk adalah untuk memudahkan peserta didik dalam mengidentifikasi gaya belajar dan membantu pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran lebih efektif.

⁶³ Abdul Ajiz, "Pengembangan Media *Spinning* Sebagai Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Peserta Didik Kelas XI SMA YP UNILA Bandar Lampung", h.55-56

⁶⁴ Pratiwi, "Pengembangan Model Permainan Menggempur Benteng Pada Materi Teknik Dasar Chest Pass Permainan Bola Basket Di MTS Nahdlotussibyan Kabupaten Demak Tahun 2017", (2017), h.46

2. Mengumpulkan Informasi

Peneliti mengumpulkan informasi dengan melakukan observasi langsung dan wawancara guru bimbingan dan konseling serta peserta didik di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Sebagian besar peserta didik belum diidentifikasi gaya belajarnya sehingga kumpulan informasi ini digunakan sebagai langkah awal dalam menyusun media dan mengatasi masalah dalam mengidentifikasi gaya belajar di sekolah.

3. Desain produk

Desain produk yang akan dilakukan yaitu dengan mendesain model aplikasi permainan suit dengan mengembangkan bentuk desain awal yang akan di ajukan pada tahap selanjtnya, yakni dengan membuat gambaran desain.

4. Validasi desain

Validasi desain dilakukan dengan berkonsultasi dengan tim ahli materi dan ahli media.

Langkah-langkah memvalidasi desain:

- a. Mengunjungi validator ahli media dan materi,
- b. Jelaskan tujuan dan pengembangan media dan materi yang akan dicapai

- c. Menggunakan kuesioner untuk meminta masukan terkait desain yang telah dirancang.

Dengan validator yang memiliki kriteria sebagai berikut: 1) pengalaman di bidangnya, 2) berpendidikan setidaknya S2 atau sedang menyelesaikan S2. Oleh karena itu diharapkan media yang dirancang oleh peneliti yang kemudian divalidasi oleh para ahli menjadi lebih baik, lebih praktis dan berkualitas.⁶⁵

5. Revisi desain

Revisi desain yaitu untuk mengetahui kelemahan produk maka perlu dilakukan revisi desain agar produk dapat diperbaiki dan kelemahan produk dapat dikurangi. Revisi desain telah dilakukan oleh para peneliti untuk membuat media menjadi lebih baik.

6. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui keefektifan, daya tarik, kemudahan dan kegunaan produk yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, penelitian dilakukan dengan menggunakan: skala terbatas untuk pendidik (guru bimbingan dan konseling) dan peserta didik. Di bidang pendidikan, uji lapangan terbatas pada 1 hingga 3 sekolah dengan 6 hingga 12 peserta didik. Kombinasi metode kuantitatif dan kualitatif digunakan

⁶⁵ Abdul Ajiz, "Pengembangan Media *Spinning* Sebagai Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Peserta Didik Kelas XI SMA YP UNILA Bandar Lampung", h.54

dalam pengujian produk. Metode kuantitatif yang digunakan adalah metode eksperimen dan kualitatif (observasi dan wawancara).⁶⁶

7. Revisi produk

Apabila dalam produk yang dihasilkan ada bagian produk yang belum seperti yang diharapkan maka dalam hal ini evaluasi sangat dibutuhkan untuk menghasilkan produk yang siap pakai dan lebih layak digunakan.⁶⁷

E. Jenis data

Jenis data berikut digunakan dalam penelitian ini:

- a. Data kualitatif dari berbagai kritik dan saran terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti dan untuk bagaimana keterlaksanaan uji coba produk.
- b. Data kuantitatif di ambil dari skor hasil kuisisioner yang dikerjakan oleh peserta didik.⁶⁸

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data ini adalah observasi, wawancara, dan angket.

⁶⁶ Sugiyono, “*Metode Penelitian dan Pengembangan, Cetakan ke-2*”, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 252

⁶⁷ Abdul Ajiz, “Pengembangan Media *Spinning* Sebagai Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Peserta Didik Kelas XI SMA YP UNILA Bandar Lampung”, h.57-59

⁶⁸ Fahri, h. 58

1. Observasi

Secara garis besar ada dua rumusan mengenai pengertian dari observasi, yaitu pengertian secara sempit, dan pengertian secara luas. Dalam arti sempit, observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara langsung terhadap gejala yang diteliti. Sedangkan dalam arti luas, observasi adalah pengamatan yang dilakukan oleh seorang peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek yang sedang diteliti. Dalam rumusan diatas kata kunci dari observasi yaitu pengamatan.⁶⁹

2. Wawancara

Wawancara yaitu mengumpulkan informasi dengan mengajukan pertanyaan secara langsung dan menjawabnya secara lisan.⁷⁰ Peneliti menggunakan teknik wawancara dalam mengembangkan media suit berbasis android.

3. Kuesioner / Angket

Kuisisioner / angket digunakan dengan tujuan untuk mengungkap data faktual atau pendapat tentang diri responden.⁷¹ Kuisisioner juga digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti. Dalam pelaksanaanya kuisisioner akan ditunjukkan kepada ahli media, ahli

⁶⁹ Anwar Sutoyo, 2014, *Pemahaman Individu*, Yogyakarta: Penerbit Pustaka, h. 69

⁷⁰ Muhammad Refa'I, "Pengembangan Aplikasi *Cyber Counseling* Berbasis Android di Program Studi Bimbingan Konseling (PSBK) UIN Raden Intan Lampung", h.59

⁷¹ Anwar Sutoyo, *Pemahaman Individu*, Yogyakarta: Penerbit Pustaka, h. 53

materi, guru BK, dan peserta didik pada pengembangan media permainan suit.

a. Kuesioner Checklist

Kuesioner checklist berisi pertanyaan-pertanyaan yang mencerminkan karakteristik gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Kuesioner ini diisi langsung oleh ahli materi dan ahli media dengan menambahkan simbol (✓) pada kolom yang tersedia.

Kuisisioner ini disusun dengan model skala *Likert*. Dalam penelitian dan pengembangan, skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan suatu produk, proses membuat produk, dan produk yang telah di kembangkan atau diciptakan. Dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert* dengan lima pilihan jawaban yaitu “Sangat Baik (SB)”; "Baik (B)"; "Cukup (C)", "Kurang (K)"; dan "Sangat Kurang (SK)".

Adapun skor setiap item instrument yang menggunakan skala *Likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Aturan untuk pemberian skor dapat di lihat pada tabel di bawah ini:⁷²

⁷² Sugiyono, “*Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, Cetakan ke-2”, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 165-166.

Tabel 2
Aturan Pemberian Skor

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

b. Kuesioner pilihan ganda

Kuesioner pilihan ganda yang digunakan oleh peneliti berisi pertanyaan-pertanyaan yang kemungkinan jawaban disebutkan. Kuesioner pilihan ganda ini dibuat oleh peneliti berdasarkan indikator yang digunakan yaitu teori gaya belajar Bobby Depotter. Terdapat 15 soal dalam kuesioner ini yang masing-masing menawarkan tiga (3) kemungkinan jawaban. dan sudah dalam bentuk pernyataan-pernyataan yang termasuk aspek visual, auditorial, dan kinestetik. Kuisisioner ini diisi langsung oleh peserta didik dengan masuk ke dalam aplikasi suit gaya belajar yang diciptakan oleh peneliti.⁷³

⁷³ Agnes Ika Kurniawati, "Gaya belajar Siswa Kelas X dan XI IPA Serta Gaya Mengajar Guru di Kelas Tersebut Dalam Pembelajaran Fisika di SMA Bakti Karya Kaloran Kabupaten Temanggung Jawa Tengah", 2013, h.34-35

4. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini yaitu dengan mengambil gambar, atau foto selama uji coba lapangan.

G. Instrumen pengumpulan data

1. Alat studi pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan selama studi pendahuluan dengan wawancara guru bimbingan dan konseling dan peserta didik SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung untuk mengetahui media mana yang dapat digunakan dan memenuhi kebutuhan peserta didik.

2. Validasi ahli

a. Validasi ahli media

Validator ahli media menilai kualitas tampilan, aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek implementasi dalam kesesuaian media permainan suit berbasis android untuk mengidentifikasi gaya belajar.

b. Validasi ahli materi

Isi dan bahasa kuesioner harus dipertimbangkan untuk memastikan kesesuaiannya. Selain itu, validasi ini dapat memberikan pedoman kepada peneliti tentang seperti apa seharusnya media permainan suit berbasis Android untuk mengidentifikasi gaya belajar.

3. Instrumen pengujian produk

Uji coba produk dilakukan guna melihat tingkat minat peserta didik terhadap media permainan suit berbasis Android. Dalam penelitian ini, penelitian dilakukan dengan: skala terbatas untuk pendidik (guru bimbingan dan konseling) dan peserta didik. Di bidang pendidikan, uji lapangan terbatas pada 1 hingga 3 sekolah dengan 6 hingga 12 peserta didik. Kombinasi metode kuantitatif dan kualitatif digunakan dalam pengujian produk. Metode kuantitatif yang digunakan adalah metode eksperimen dan kualitatif (observasi dan wawancara).⁷⁴

H. Teknik analisis data

Dalam menganalisis data, hal-hal yang dilakukan:

1. Teknik analisis data kualitatif

Data yang digunakan dalam analisis data kualitatif meliputi berbagai kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, guru bimbingan dan konseling, dan peserta didik.

2. Teknik analisis data kuantitatif

a. Kuisioner Check List

Kuisioner / angket yang diberikan peneliti baik kepada ahli maupun peserta didik untuk menganalisis seperti apa kelayakan produk tersebut. Setelah dianalisa oleh para ahli maka dilakukan revisi sesuai

⁷⁴ Sugiono, “*Metode Penelitian dan Pengembangan*”, 2015, Penerbit Alfabeta : Bandung,, h. 252

dengan rekomendasi ahli. Ketika hal ini diselesaikan, maka dilakukan analisis tentang bagaimana kualitas produk yang dikembangkan oleh peneliti dianalisis. Langkah-langkahnya adalah:

- 1) Terdapat skor untuk setiap kriteria yaitu:

Tabel 3
Pedoman Skor Penilaian

Kriteria	Skor
Sangat bagus (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Lebih sedikit (K)	2
Sangat sedikit (SK)	1

- 2) Selain itu, perhitungan dibuat untuk setiap poin instruksi sesuai dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Skor total dari pengumpulan data} \times 100\%}{\text{Skor kriteria keseluruhan}}$$

Keterangan :

P = persentase kelayakan.

- 3) Langkah terakhir yaitu dengan menyimpulkan hasil perhitungan berdasarkan aspek dengan melihat Tabel 4 dibawah ini: ⁷⁵

⁷⁵ Fachri Ridho, "Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Aplikasi Android Construct 2", (2019), h.60-62

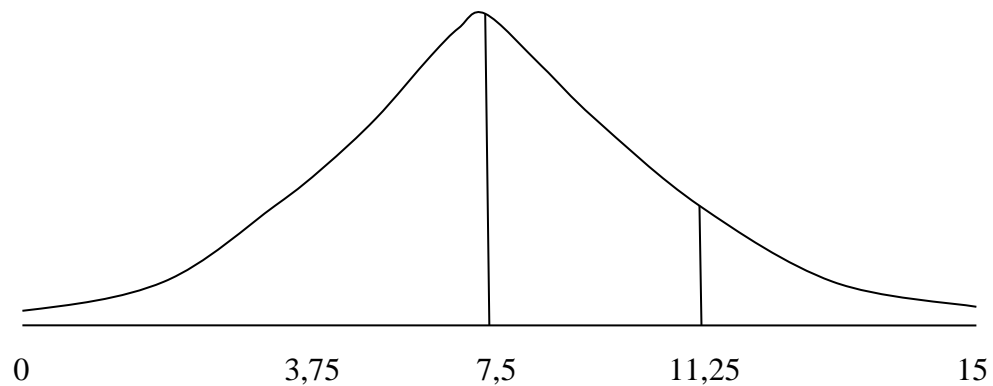
Tabel 4
Range Persentase dan Kriteria Kualitatif Program

Skor Persentase (%)	Kriteria
$80 < P \leq 100$	Sangat Baik
$60 < P \leq 80$	Baik
$40 < P \leq 60$	Cukup Baik
$20 < P \leq 40$	Kurang Baik
$0 < P \leq 20$	Sangat Tidak Baik

b. Kuisioner Pilihan Ganda

Kuisioner pilihan ganda memiliki jumlah soal 15 butir, yang masing-masing soal memiliki tiga aspek gaya belajar yaitu visual, auditorial, dan kinestetik. Skor yang masuk dalam aspek yang sama kemudian dijumlahkan dan dilihat perbandingannya.

Setelah mendapatkan perbandingan hasil dari masing-masing aspek, maka ditentukan apakah perbandingan tersebut benar-benar berada secara signifikan atau tidak. Untuk menentukan signifikan maupun tidak signifikan maka digunakan pendekatan sederhana dengan kurva normal seperti grafik berikut:



Grafik 1
Kurva Normal

Dalam kurva normal, skala tersebut ditentukan dari 0 sampai 15, karena skor terendah dari setiap aspek adalah 0 dan skor tertinggi dari setiap aspek bernilai 15. Dapat dilihat bahwa nilai median dari kurva adalah 7,5 dan antara 7,5 sampai 11,5 memiliki rentang sebesar 3,75. Nilai median dan besar rentang ini kemudian di bulatkan keatas, sehingga di dapatkan syarat bahwa ketiga hasil tersebut dapat dikatakan berbeda apabila salah satu skor tertinggi bernilai minimal 8 dan selisih antara skor tertinggi dengan kedua skor yang lain bernilai 4. Setelah dilakukan proses statistik tersebut, maka hasilnya dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu signifikan dan tidak signifikan. Signifikan menunjukkan bahwa gaya belajar peserta didik tersebut dapat dibedakan secara tegas, sedangkan tidak signifikan berarti tidak dapat dibedakan secara tegas. Dari data yang signifikan, maka gaya belajar peserta didik dapat

ditentukan dengan melihat skor tertinggi antara ketiga aspek tersebut.⁷⁶



⁷⁶ Agnes Ika Kurniawati, “Gaya belajar Siswa Kelas X dan XI IPA Serta Gaya Mengajar Guru di Kelas Tersebut Dalam Pembelajaran Fisika di SMA Bakti Karya Kaloran Kabupaten Temanggung Jawa Tengah”, 2013, h.38-40

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian dan pengembangan

Penelitian dilakukan untuk mengetahui gaya belajar melalui media permainan suit pada peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Hasil penelitian dan pengembangan media permainan suit dijelaskan menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan Borg and Gall. Langkah-langkah untuk menyusun hasil setiap tahapan proses penelitian didasarkan pada:

1. Hasil analisis dan masalah yang mungkin terjadi

Proses bimbingan dan konseling ialah tahapan yang sangat berarti untuk mahasiswa untuk meresap ilmu. Perihal inilah yang menarik penulis supaya bisa menguasai serta mencari tiap kasus yang timbul sepanjang proses aktivitas gaya belajar. Setelah mengenali kasus yang timbul di sekolah lewat observasi, wawancara dengan pendidik serta peserta didik, penulis merumuskan bahwa permasalahan utama yang membatasi peserta didik dalam belajar merupakan peserta didik belum mengenali gaya belajarnya serta belum terdapat media yang digunakan untuk mengidentifikasi gaya belajar peserta didik. Memandang kasus tersebut, peneliti memahami bahwa potensi penggunaan media akan

sangat membantu peserta didik dalam mengidentifikasi gaya belajarnya, sehingga dikembangkan media bimbingan dan konseling berbasis permainan suit.

2. Pengumpulan data

Pengumpulan informasi yang digunakan dalam riset ini menggunakan jurnal, peneliti terdahulu, buku, serta pendapat para ahli yang dikumpulkan lalu dilakukan perancangan sehingga menghasilkan produk media permainan suit berbasis android.

3. Desain produk

Langkah berikutnya yaitu melaksanakan perancangan media permainan suit sebagai alat bantu untuk mengenali gaya belajar peserta didik. Sumber rujukan pengembangan media dengan memakai aplikasi permainan suit yang dirancang oleh periset.

Rancangan:

Gambar 2
Cover Aplikasi



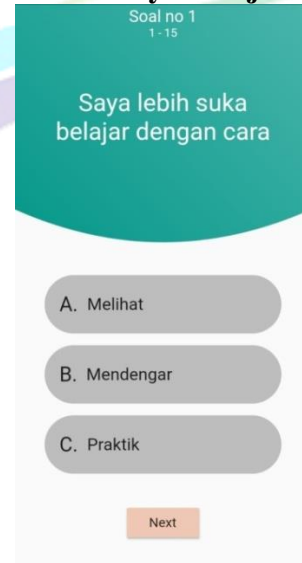
Gambar 3
Permainan Suit



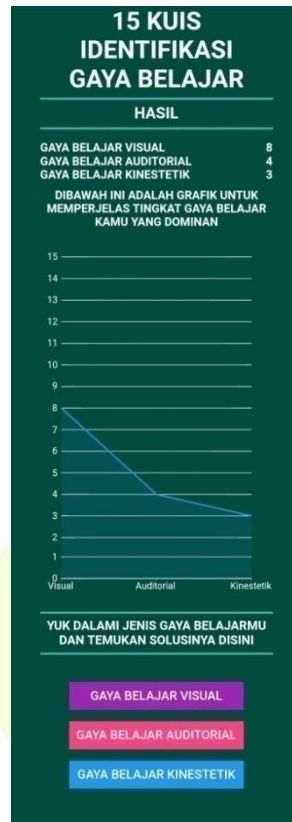
Gambar 4
Informasi Gaya belajar



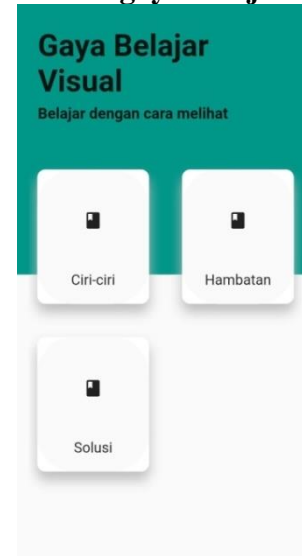
Gambar 5
Kuis Gaya Belajar



Gambar 6
Hasil gaya belajar



Gambar 7
Solusi gaya belajar



4. Validasi desain

Validasi desain harus meminta pertimbangan dan bimbingan dari para ahli, khususnya ahli materi dan ahli media. Dalam penelitian ini ahli media validatornya adalah bapak Iip Sugiharta, M.Pd. Sedangkan ahli materi validatornya adalah bapak Hardiyansyah Masya, M.Pd.

a. Hasil validasi ahli media

Data hasil validasi ahli media:

Tabel 5
Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Aspek dan indikator evaluasi	Evaluasi oleh ahli media	Σ per aspek	Evaluasi semua aspek
1	Kualitas tampilan	1	5	33	82,5%
		2	4		
		3	5		
		4	4		
		5	4		
		6	4		
		7	4		
		8	3		
2	Rekayasa perangkat lunak	9	4	12	80%
		10	5		
		11	4		
3	Keterlaksanaan	12	5	9	90%
		13	4		
Σ rata-rata					84,2%

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa evaluasi kesesuaian media permainan oleh validator ahli media terhadap aspek kualitas tampilan menghasilkan hasil dengan persentase 82,5%. Di bidang rekayasa perangkat lunak diperoleh hasil dengan persentase 80%, pada aspek keterlaksanaan diperoleh hasil mencapai 90%, sehingga rata-rata persentase total untuk aspek kualitas tampilan, rekayasa perangkat lunak dan Keterlaksanaan adalah 84,2%.

b. Hasil validasi ahli materi

Data hasil validasi ahli materi:

Tabel 6
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Aspek dan indikator evaluasi	Evaluasi oleh ahli materi	Σ per aspek	Evaluasi semua aspek
1	Penyajian informasi	1	4	21	84%
		2	5		
		3	4		
		4	4		
		5	4		
2	Evaluasi	6	4	8	80%
		7	4		
3	Kebahasaan	8	5	17	85%
		9	5		
		10	2		
		11	5		
Σ rata-rata					83%

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa evaluasi permainan media suit oleh validator terhadap penyajian informasi diperoleh persentase 84%, pada aspek evaluasi 80% dan pada aspek kebahasaan dengan persentase 85%. Artinya rata-rata persentase keseluruhan yang dicapai dalam aspek penyajian informasi, aspek penilaian dan aspek kebahasaan adalah 83%. Dengan kriteria sangat baik.

5. Revisi Hasil

Media yang dibuat oleh peneliti, yang divalidasi oleh ahli media dan ahli materi mendapatkan saran yaitu penjelasan mengenai pengertian, cirri-ciri, hambatan, dan solusi dari masing-masing gaya belajar yang terpisah dengan hasil gaya belajar menjadi penjelasan yang diletakkan setelah hasil identifikasi gaya belajar. Adapun

1) Tampilan media permainan suit sebelum direvisi

Gambar 8 di bawah ini menunjukkan tampilan dari media permainan suit sebelum direvisi. Penjelasan informasi tentang gaya belajar berada di dalam menu info.



Gambar 8
Tampilan sebelum direvisi

2) Tampilan media permainan suit setelah direvisi

Gambar 9 di bawah ini menunjukkan tampilan dari media permainan suit setelah dilakukan revisi, dengan tambahan tulisan SIGAB sebagai ciri khas *brand* dari aplikasi identifikasi gaya belajar yang dikembangkan oleh peneliti, dan menu tulisan info yang berada di bawah dihilangkan karena informasi terkait dengan gaya belajar sudah di muat di dalam aplikasinya.



Gambar 9
Tampilan setelah direvisi

6. Uji coba produk

a. Uji coba terbatas dengan pendidik

Uji coba dengan pendidik dalam penelitian ini dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling kelas XI SMA

Muhammadiyah 2 Bandar Lampung menggunakan angket penilaian setelah pendidik mencoba menggunakan aplikasi. Kemudian dilakukan wawancara dengan pendidik tentang pandangan pendidik tentang aplikasi yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil percobaan oleh pendidik yakni sebagai berikut:

Tabel 7
Hasil Evaluasi Aplikasi
Bimbingan dan Konseling Oleh Pendidik

No.	Aspek	Aspek dan indikator evaluasi	Evaluasi oleh ahli media	Σ per aspek	Evaluasi semua aspek
1.	Kualitas tampilan	1	4	35	87,5%
		2	4		
		3	5		
		4	5		
		5	4		
		6	4		
		7	5		
		8	4		
2.	Pengembangan perangkat lunak	9	4	13	86,7%
		10	4		
		11	5		
3.	Penyajian informasi	12	5	22	88%
		13	4		
		14	4		
		15	4		
		16	5		
4	Keterlaksanaan	17	4	8	80%
		18	4		
5.	Evaluasi	19	5	10	100%
		20	5		
6.	Kebahasaan	21	5	18	90%
		22	5		
		23	4		
		24	4		
Σ rata-rata				88,7%	
Kriteria				Sangat Baik	

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa media permainan suit berbasis android untuk mengidentifikasi gaya belajar memperoleh persentase 88,7% yang masuk dalam kriteria sangat baik.

Sedangkan hasil wawancara dengan pendidik yaitu media yang dikembangkan sangat membantu dalam mengidentifikasi gaya belajar secara mudah dan praktis, di dalam aplikasi juga disertai solusi-solusi dari gaya belajar yang memudahkan pengguna aplikasi untuk lebih memahami dan mengembangkan cara belajar yang lebih baik. Dari hasil analisis data dan wawancara dengan pendidik menunjukkan hasil bahwa media yang dikembangkan layak digunakan.

b. Uji coba terbatas dengan peserta didik

Uji coba skala terbatas kepada peserta didik bertujuan untuk melihat apakah media yang dikembangkan layak atau tidak dengan cara meminta bantuan peserta didik sebagai responden dengan mengisi kuisioner yang telah disediakan oleh peneliti melalui google form.

Hasil uji coba penilaian media permainan suit oleh peserta didik memperoleh persentase rata-rata 83,7% (dapat dilihat pada tabel 9 di lampiran) dengan kriteria “sangat baik”,

sehingga media yang dikembangkan peneliti layak digunakan untuk mengidentifikasi gaya belajar.

Sedangkan hasil identifikasi gaya belajar peserta didik menggunakan media permainan suit yaitu:

Tabel 8
Hasil Gaya Belajar Peserta Didik

No.	Nama	Gaya Belajar			Gaya Belajar Paling Dominan
		Visual	Auditorial	Kinestetik	
1.	AA	4	9	2	Auditorial
2.	ARS	8	5	2	Visual
3.	FFA	7	8	0	Auditorial
4.	FM	7	2	6	Visual
5.	HZKF	5	5	5	-
6.	KH	5	6	4	Auditorial
7.	LR	5	9	1	Auditorial
8.	MS	4	7	4	Auditorial
9.	NR	6	7	2	Auditorial
10.	RANR	6	7	2	Auditorial
11.	SMU	3	9	3	Auditorial
12.	WZF	5	7	3	Auditorial
Gaya belajar paling dominan dari 12 peserta didik					Auditorial

Berdasarkan hasil tabel di atas 9 peserta didik dominan gaya belajarnya auditorial, 2 peserta didik dominan visual, dan 1 peserta didik tidak memiliki gaya belajar dominan.

7. Revisi Produk

Pada tahapan ini tidak dilakukan revisi produk sebab produk sudah mendapatkan kriteria sangat baik dan sesuai untuk peserta didik berdasarkan uji coba produk oleh pendidik dan peserta didik.

B. Pembahasan

Dalam mengembangkan media tersebut, peneliti menggunakan teori pengembangan 7 langkah Brog and Gall. Media permainan suit adalah media yang terdiri dari rangkaian materi, gambar, yang disusun menjadi media yang lengkap untuk mengidentifikasi gaya belajar peserta didik.

Pengembangan media permainan suit berbasis android ini yaitu penyusunan desain diawali dengan pembukaan awal berupa halaman judul yang berisi judul aplikasi, tombol start, tombol keluar dan info, kemudian menutup permainan, kuis, hasil dan solusi. Masing-masing bagian medianya berupa slide yang disertai dengan gambar yang menyertai materi tersebut, sehingga pada saat digunakan media tersebut menarik untuk digunakan dan materi yang disertai animasi mudah dimengerti, sehingga peserta didik yang menggunakan tidak merasakan bosan.

Tahapan penelitian:

1. Fase pertama adalah potensi dan masalah. Potensi yaitu segala sesuatu yang apabila digunakan akan memiliki nilai tambah, sedangkan masalah yaitu penyimpangan antara yang diharapkan dengan realita yang terjadi. Penelitian berawal dari adanya potensi atau masalah yang ada di sekolah. Potensi dan masalah yang dikemukakan dalam penelitian harus ditunjukan dengan menggunakan data empirik. Masalah penelitian ini yaitu belum adanya media permainan suit berbasis android untuk mengidentifikasi gaya belajar peserta didik di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

Sedangkan potensi dalam penelitian ini yaitu pengembangan media Bimbingan dan Konseling berupa permainan suit berbasis android untuk mengidentifikasi gaya belajar peserta didik. Potensi pengembangan produk tersebut untuk mempermudah peserta didik dalam memahami gaya belajarnya dan membantu pendidik dalam mengetahui gaya belajar peserta didik.

2. Pengumpulan informasi tahap kedua terjadi sesuai menganalisis permasalahan yang ada di sekolah. Tidak adanya media dalam proses bimbingan belajar, serta minusnya semangat peserta didik selama proses pembelajaran menjadi faktor utama yang melatarbelakangi perlunya media sebagai alat bantu dalam pemberian bimbingan belajar. Menurut penulis, dengan adanya media permainan suit berbasis android dinilai efektif dan efisien untuk mengidentifikasi gaya belajar peserta didik.
3. Tahap ketiga adalah desain produk, yang tahap pendesainannya dilakukan perancangan pendesain media dan desain instrumen. Produk dirancang sedemikian rupa sehingga peneliti secara umum dengan bagaimana media dibuat dengan menyusun bukaan awal berupa cover sheet beserta judul aplikasinya, tombol mulai, tombol keluar dan info, kemudian permainan suit, kuis, hasil dan solusi sebagai penutup. Kegiatan bimbingan dalam media terdiri dari penjelasan materi gaya belajar.
4. Tahap keempat yaitu validasi produk hasil dari penilaian oleh ahli media yaitu bapak Iip Sugiharta, M.Pd terhadap media bimbingan dan konseling

ini termasuk kategori “sangat baik” dengan nilai rata-rata sebesar 84,2%, dan penilaian oleh ahli materi yaitu Bapak Hardiyansyah Masya, M.Pd terhadap media bimbingan konseling ini dalam kategori “sangat baik” dengan nilai rata-rata sebesar 83%.

5. Tahap kelima adalah tahap revisi produk. Setelah media direvisi dan dinyatakan valid untuk diujicobakan, maka media tersebut diujicobakan kepada peserta didik.
6. Tahap keenam ini merupakan fase pengujian produk. Berdasarkan hasil pengolahan data kuisioner respon peserta didik dalam pembelajaran yang diikuti oleh 12 peserta didik dalam pembelajaran dengan media yang dikembangkan yaitu produksi media dengan kriteria interpretasi “sangat baik” dengan skor rata-rata 84,4%. Table hasil perhitungan skor kuisioner yang diisi peserta didik berada di lampiran.
7. Pada tahap ketujuh yaitu revisi produk. Dalam penelitian ini tidak ada revisi produk sebab produk sudah sangat baik dan sesuai untuk peserta didik berdasarkan uji coba produk pada media permainan suit berbasis android.

Dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian dan pengembangan ini yaitu media yang dikembangkan peneliti sangat layak digunakan. Hal ini selaras dengan teori penelitian dan pengembangan Brog and Gall. Hal ini juga selaras dengan penelitian oleh Fachri Ridho yakni skripsi pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis aplikasi android construct 2 dengan

menggunakan metode penelitian dan pengembangan Brog and Gall untuk pengembangan media berbasis android. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan media permainan suit berbasis android sangat layak digunakan untuk mengidentifikasi gaya belajar peserta didik



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian dan pengembangan menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penilaian pengembangan oleh ahli media diperoleh hasil 84,2% dan penilaian oleh ahli materi diperoleh nilai 83%. Penilaian oleh kedua validator termasuk dalam kategori sangat baik.
2. Penilaian pendidik terhadap media yang dikembangkan peneliti memperoleh persentase 88,7% dengan kategori sangat baik.
3. Penilaian peserta didik terhadap media yang dikembangkan peneliti memperoleh kategori sangat baik. Hal ini terbukti dari hasil uji coba oleh 12 peserta didik yang didapatkan persentase 83,7% .
4. Hasil identifikasi gaya belajar kepada 12 peserta didik yaitu 9 peserta didik dominan gaya belajarnya yaitu auditorial, 2 peserta didik dominan gaya belajarnya yaitu visualal, dan 1 peserta didik tidak memiliki gaya belajar yang dominan (ketiga gaya belajarnya seimbang)

Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan sangat sesuai untuk mengidentifikasi gaya belajar peserta didik.

B. Saran

Dari hasil pengembangan media yang dilakukan peneliti, maka dapat dibuat saran sebagai berikut:

1. Aplikasi ini direkomendasikan wajib untuk guru bimbingan dan konseling, dengan dikenalkan kepada setiap peserta didik, sehingga peserta didik wajib untuk mengunduh aplikasi ini dan guru bimbingan dan konseling disarankan untuk memberi penyuluhan mengenai gaya belajar kepada guru mata pelajaran agar para guru tersebut diharapkan dapat mengajar dengan menyesuaikan gaya belajar peserta didik.
2. Aplikasi ini direkomendasikan untuk peserta didik agar peserta didik lebih paham dan dapat mengembangkan gaya belajarnya sehingga dapat belajar dengan efektif.
3. Aplikasi ini direkomendasikan untuk orang tua, orang tua wajib mengunduh aplikasi ini untuk membantu mengefektifkan belajar anak di rumah, terutama pada saat pandemic covid 19 ini yang pembelajaran dilakukan secara online di rumah maka aplikasi ini sangat membantu orang tua dalam bagaimana gaya belajar di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz, “Pengembangan Media *Spinning* Sebagai Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Perencanaan Karir Peserta Didik Kelas XI SMA YP UNILA Bandar Lampung, 2019.
- Adi Permana, “Pengaruh Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Terhadap Kemampuan Belajar Ilmu Alamiah Dasar” 6, no. 3, 2016.
- Agnes Ika Kurniawati, “Gaya belajar Siswa Kelas X dan XI IPA Serta Gaya Mengajar Guru di Kelas Tersebut Dalam Pembelajaran Fisika di SMA Bakti Karya Kaloran Kabupaten Temanggung Jawa Tengah”, 2013.
- Anna Budi Aprilianita, “Pengembangan Media Komik Menggunakan *MIT APP Inventor* Pada Pokok Bahasan *Pythagoras* Kelas VIII C”, (2019) : 36
- Anwar Sutoyo, *Pemahaman Individu*, Yogyakarta: Penerbit Pustaka.
- Brett Williams Et Al., “*Social Work Education : The Undergraduate Social Work Students Learning Style Preferences Of Undergraduate Social Work Students*”, Vol.32, No 8, 2012.
- Bobbi Deporter Hernacki, “*Quantum Learning*”, Bandung: PT. Mizan Pustaka, 2016
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Jakarta: Penerbit Wali, 2005
- Dyta Argianti, dkk, “Pengembangan Permainan Tutasting (Batu, Kertas, Gunting) Sebagai Media Pembelajaran Materi Bahan Tambahan Makanan Untuk Melatihkan Keterampilan Komunikasi Siswa SMP”

- Erlina Sari, “Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Kelas XI IPS SMA Negeri 5 Padangsidimpuan”, 2019
- Erlinta Wulan Hariyanti, Norida Canda Sakti, “Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Question* Pada Kompetensi Dasar Kerja Sama Ekonomi Internasional Kelas XI IPS di SMA Negeri Porong, Universitas Negeri Surabaya”, 2018.
- Faisal, “Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Pringsewu”, 2019.
- Handayani, “Pengembangan Media Visual Berbasis Katalog Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VI di MI Darul Ma’arif Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan”, 2018.
- Hardiyansyah Masya, “Konseling Kognitif Perilaku (KKP) Dalam Menangani Gangguan Kecanduan Internet Pada Remaja”, 2013.
- Hayatul Khairul Rahmat, “Pengembangan Aidspedia-BKI Sebagai Media Bimbingan dan Konseling Berbasis Android Untuk Layanan Informasi”, 2018.
- Malim Soleh Rambe, Nevi Yarni, “Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, Dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Dian Andalas Padang” , 2019.
- Mareta Ulfa, “Hubungan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Negeri 10 Metro Timur”, 2017.

Muhammad Fauzi Harahap, “Hubungan Layanan Informasi Dan Layanan Penguasaan Konten Dengan Pemahaman Gaya Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 4 Medan”, 2019.

Muhamad Ibrohim, Novi Purwanti, “Rancang Bangun Aplikasi Identifikasi Gaya Belajar Siswa Dengan Metode Forward Chaining”, 2017.

M. Nur Ghufro, Rini Risnawita, *Gaya Belajar Kajian Teoritik*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.

Muhammad Refa'i, “Pengembangan Aplikasi *Cyber Counseling* Berbasis Android di Program Studi Bimbingan Konseling (PSBK) UIN Raden Intan Lampung”, 2017.

M Rosalina Fajaryanti, “Pengaruh Kedisiplinan Dengan Prestasi Belajar Di SMP”, 2016.

Musarofah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat Al-Qur'an Dengan Output Youtube”, 2019.

Pratiwi, “Pengembangan Model Permainan Menggempur Benteng Pada Materi Teknik Dasar Chest Pass Permainan Bola Basket Di MTS Nahdlotussibyan Kabupaten Demak Tahun 2017”, 2017.

Ramadhanis, “Layanan Informasi Bimbingan Konseling Memudahkan Siswai Memilih Perguruan Tinggi Dan Program Studi Sesuai Minat Dan Kemampuan Pada Siswai Kelas XII IPA3 SMAN 2 Kalianda”, 2019.

- Sahaha Dzithauli, “Pengaruh Media Pembelajaran Ninja Aljabar Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Dan Kemampuan Komunikasi Matematis”.
- Septiana, “Pengembangan Media Monopoli “Wawasan Bk” Dalam Layanan Informasi Pada Siswa Kelas X Man Mojosari-Mojokerto”, 2019.
- Setyantoko, “Pengembangan media pembelajaran mobile learning Berbasis android dalam pembelajaran Atletik untuk siswa SMP Kelas VII”, 2016.
- Shafyanta, “Pengembangan Sistem Informasi Gaya Belajar Berbasis Android Di SMK Muhammadiyah Wates”, 2018.
- Siti Fatimah, “Gaya Belajar Siswa Yang Berprestasi Akademik Pada Kelas Unggulan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Medan”, 2018.
- Suwandy, dkk, “Implementasi Augmented Reality Pada Permainan Batu-Kertas-Gunting Dengan Metode N-Gram Berbasis Mobile Android”, Vol. 2, No. 2 2017.
- Tedi Prambudi, “Pengaruh Solution Focused Brief Counseling (SFBC) Dalam Meningkatkan Self Esteem Pada Peserta Didik Korban Cyberbullying Kelas IX MTS Negeri 1 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019/2020”, 2019.
- Tri Asih Wahyu Hartati, dan Ahmad Ilham Habibi, “*Kecenderungan Gaya Belajar Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi (PJKR) Angkatan 2018 Di IKIP Budi Utomo Malang*”, Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS”, 2019.

Wahyu Hidayat, “Pengembangan Media Layanan Informasi Audio Visual Untuk

Pemahaman Bahaya Narkoba Di Sekolah Menengah Atas”, 2019.

Yunia Fitria, “Pelaksanaan Layanan Bimbingan Belajar Dalam Upaya Memahami

Gaya Belajar Peserta Didik Kelas VII DI MTs Negeri 1 Bandar Lampung

Tahun Pelajaran 2018/2019”, 2019.



Lampiran 1

PEDOMAN OBSERVASI

A. Kesan umum

1. Bagaimana kata-kata khas yang digunakan subjek dalam berbicara (Visual: Menurut pandangan saya..., Auditorial: Aku mendengar apa yang kau katakana, Kinestetik: saya merasa sepertinya anda ...)
2. Bagaimana kecepatan berbicara subjek? (Visual: cepat, Auditorial: sedang, Kinestetik: lebih lambat)
3. Bagaimana penampilan subjek saat di wawancara

B. Karakteristik gaya belajar subjek sesuai indikator Bobbi Deporter dan Mike Hernacki.

1. Visual
 - a. Berbicara dengan cepat
 - b. Lebih suka melihat sesuatu daripada mendengar penjelasan
2. Auditorial
 - a. Pembicara yang fasih
 - b. Berbicara dengan irama yang berpola
3. Kinestetik
 - a. Banyak menggerakkan anggota tubuh ketika berbicara
 - b. Merasa sulit untuk duduk diam

Lampiran 2

PEDOMAN WAWANCARA GURU BK

Narasumber : Erwin Wijaya, S.Pd

Jabatan : Guru BK Kelas X IPA 1 – 3, dan X IPS 1 - 2

Pedoman wawancara ini guna mendapatkan informasi mengenai layanan informasi untuk mengidentifikasi gaya belajar peserta didik di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung, kisi-kisi yang diuraikan sebagai berikut :

1. Sudah berapa lama ibu/bapak menjadi tenaga bimbingan dan konseling?
2. Jenis permasalahan apa yang banyak dilakukan oleh siswa?
3. Apakah peserta didik pernah diidentifikasi mengenai gaya belajarnya di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung?
4. Apakah ada permasalahan dalam mengidentifikasi gaya belajar?
5. Kelas berapa yang sudah diidentifikasi gaya belajarnya ?
6. Siapa saja peserta didik yang belum diidentivikasi gaya belajarnya?
7. Identifikasi gaya belajar sudah digunakan untuk mengatasi permasalahan apa saja?

PEDOMAN WAWANCARA IDENTIFIKASI GAYA BELAJAR
PESERTA DIDIK

a. Identitas subjek

1. Nama :
2. Jenis Kelamin :
3. Usia :
4. Tempat tinggal :

b. Kehidupan keseharian subjek

1. Bagaimana cara belajar subjek dalam menyerap dan mengolah informasi saaf mengikuti proses belajar?

c. Identifikasi gaya belajar subjek

Mencari ciri-ciri gaya belajar pada subjek berdasarkan indikator Bobbi Deporter dan Mike Hernacki

1. Visual, belajar dengan cara melihat

- a. Apakah kamu orang yang rapi dan teratur?
- b. Apakah kamu berbicara dengan cepat?
- c. Apakah kamu perencana dan pengatur jangka panjang yang baik?
- d. Apakah kamu teliti terhadap detail?
- e. Apakah kamu mementingkan penampilan, baik dalam hal pakaian maupun presentasi?

- f. Apakah kamu pengeja yang baik dan dapat melihat kata-kata yang sebenarnya dalam pikiran mereka?
- g. Apakah kamu mengingat apa yang dilihat daripada yang didengar?
- h. Apakah kamu mengingat dengan asosiasi visual?
- i. Apakah kamu biasanya tidak terganggu oleh keributan?
- j. Apakah kamu memiliki masalah untuk mengingat instruksi verbal kecuali jika di tulis, dan sering kali minta orang untuk mengulangnya?
- k. Apakah kamu pembaca yang cepat dan tekun?
- l. Apakah kamu lebih suka membaca daripada dibacakan?
- m. Apakah kamu membutuhkan pandangan dan tujuan yang menyeluruh dan bersikap waspada sebelum secara mental merasa pasti tentang suatu masalah atau proyek?
- n. Apakah kamu mencorat-coret tanpa arti selama berbicara di telepon dan dalam rapat?
- o. Apakah kamu sering lupa menyampaikan pesan verbal kepada orang lain?
- p. Apakah kamu sering menjawab pertanyaan dengan jawaban singkat ya atau tidak?
- q. Apakah kamu lebih suka melakukan demonstrasi daripada berpidato?
- r. Apakah kamu lebih suka seni daripada music?
- s. Apakah kamu seringkali mengetahui apa yang harus dikatakan, tetapi tidak pandai memilih kata-kata?

- t. Apakah kamu kadang-kadang kehilangan konsentrasi ketika ingin memperhatikan?

2. Auditorial, yaitu belajar dengan cara mendengar.

- a. Apakah kamu berbicara kepada diri sendiri saat bekerja?
- b. Apakah kamu mudah terganggu oleh keributan?
- c. Apakah kamu menggerakkan bibir dan mengucapkan tulisan di buku ketika membaca?
- d. Apakah kamu senang membaca keras dan mendengarkan?
- e. Apakah kamu dapat mengulangi kembali dan menirukan nada, birama, dan warna suara?
- f. Apakah kamu merasa kesulitan untuk menulis, tetapi lebih hebat bercerita?
- g. Apakah kamu berbicara dalam irama yang terpola?
- h. Apakah kamu biasanya pembicara yang fasih?
- i. Apakah kamu lebih suka music daripada seni?
- j. Apakah kamu belajar dengan mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan daripada yang dilihat?
- k. Apakah kamu suka berbicara, berdiskusi dan menjelaskan sesuatu dengan panjang lebar?

- l. Apakah kamu mempunyai masalah dengan pekerjaan-pekerjaan yang melibatkan visualisasi, seperti memotong bagian-bagian hingga sesuai satu sama lain?
 - m. Apakah kamu lebih pandai mengeja dengan keras daripada menuliskannya?
 - n. Apakah kamu lebih suka gurauan lisan daripada membaca komik?
3. **Kinestetik**, belajar dengan cara bergerak, bekerja, dan menyentuh.
- a. Apakah kamu berbicara dengan perlahan?
 - b. Apakah kamu suka menanggapi perhatian fisik?
 - c. Apakah kamu menyentuh orang untuk mendapatkan perhatian mereka?
 - d. Apakah kamu berdiri dekat ketika berbicara dengan orang?
 - e. Apakah kamu selalu berorientasi pada fisik dan banyak bergerak?
 - f. Apakah kamu mempunyai perkembangan otot-otot yang besar?
 - g. Apakah kamu belajar melalui memanipulasi dan praktik?
 - h. Apakah kamu menghafal dengan cara berjalan dan melihat?
 - i. Apakah kamu menggunakan jari sebagai penunjuk ketika membaca?
 - j. Apakah kamu banyak menggunakan isyarat tubuh?
 - k. Apakah kamu tidak dapat duduk diam untuk waktu lama?
 - l. Apakah kamu tidak dapat mengingat geografi, kecuali jika mereka telah pernah berada di tempat itu?
 - m. Apakah kamu menggunakan kata yang mengandung aksi?

- n. Apakah kamu menyukai buku-buku yang berorientasi pada plot-mereka mencerminkan aksi dengan gerakan tubuh saat membaca?
- o. Apakah kamu kemungkinan tulisannya jelek?
- p. Apakah kamu ingin melakukan segala sesuatu?
- q. Apakah kamu menyukai permainan yang menyibukkan?



Lampiran 3

**Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Media Suit Berbasis Android
Untuk Mengidentifikasi Gaya Belajar Peserta Didik
Kelas X SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung**

NO	ASPEK	INDIKATOR	JUMLAH INDIKATOR
A.	Aspek Kualitas Tampilan	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	8
B.	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	9, 10, 11	3
C.	Aspek Penyajian Informasi	12, 13, 14, 15, 16	5
D.	Aspek Keterlaksanaan	17, 18,	2
E.	Aspek Evaluasi	19, 20	2
F.	Aspek Kebahasaan	21, 22, 23, 24	4
G.	Aspek <i>Interface</i>	25, 26, 27, 28, 29	5
H.	Aspek <i>Reusable</i>	30	1
I.	Aspek <i>Maintainable</i>	31, 32	2
J.	Aspek <i>Compatibility</i>	33, 34	2
Total			34

Lampiran 4

Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Media Suit Berbasis Android Untuk Ahli Media

NO	ASPEK	INDIKATOR	JUMLAH INDIKATOR
A.	Kualitas Tampilan	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	8
B.	Aspek Rekayasa Perangkat lunak	9, 10, 11	3
D.	Aspek keterlaksanaan	17, 18	2
Total			13

Keterangan:

- Kisi-kisi di atas hanya digunakan pada instrumen penilaian Ahli Media.

Lampiran 5

Angket Penilaian Pengembangan Media Permainan Suit Untuk Ahli Media

Nama :

NIP :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk meminta pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media. Pendapat dan saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas aplikasi.

Petunjuk:

1. Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian anda terhadap kualitas media.
2. Gunakan kriteria pada lampiran untuk memberikan penilaian dengan keterangan sebagai berikut:
 - Sangat Baik **SB**
 - Baik **B**
 - Cukup **C**
 - Kurang **K**
 - Sangat Kurang **SK**
3. Jika penilaian Bapak/Ibu tergolong Kurang (K) atau Sangat Kurang (SK), mohon memberikan saran pada kolom yang tersedia.

Atas kesediaannya Bapak/Ibu mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

Angket Penilaian Pengembangan Media Permainan Suit Berbasis Android Untuk Mengidentifikasi Gaya Belajar Peserta Didik Kelas X SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung Untuk Ahli Media

Aspek	Aspek dan Indikator Penilaian	Penilaian					Keterangan
		SB	B	C	K	SK	
A. Kualitas Tampilan	1. Icon/tombol yang memudahkan pengguna dalam menggunakan media	✓					
	2. Penyajian tampilan awal yang memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya		✓				
	3. Kejelasan hirarki menu dan materi dalam media.	✓					
	4. Tata letak dan layout halaman.		✓				
	5. Kesesuaian penggunaan warna teks dan jenis huruf yang digunakan.		✓				
	6. Kesesuaian proporsi gambar yang di sajikan dengan tampilan media.		✓				
	7. Kesesuaian proporsi informasi yang disajikan dengan tampilan media.		✓				
	8. Proses <i>loading</i> media (<i>hank</i> atau <i>crash</i>).			✓			
B. Rekayasa Perangkat Lunak	9. Pengembangan aplikasi kreatif dalam penuangan ide atau gagasan.		✓				
	10. Kemudahan dan kesederhanaan dalam pengoprasian.	✓					
	11. Kemudahan dalam pencarian konten (materi dan info).		✓				

D. Keterlaksanaan	17. Media bisa digunakan kapan saja dan dimana saja oleh peserta didik.	✓					
	18. Penyajian Informasi memungkinkan peserta didik untuk mengakses berbagai informasi.		✓				

Kritik dan Saran:

Perlu video. tentang gaya belajar.

Penilaian Media Keseluruhan:

- ☒ Layak digunakan
☐ Layak setelah dilakukan perbaikan
☐ Belum layak

Bandar Lampung,

2020

[Signature]
M.P.

Lampiran 6

Kisi-kisi Instrumen Penilaian Pengembangan Media Suit Berbasis Android Untuk Ahli Materi

NO	ASPEK	INDIKATOR	JUMLAH INDIKATOR
C	Aspek Penyajian Informasi	12, 13, 14, 15, 16	5
E	Aspek Evaluasi	19, 20	2
F	Aspek Kebahasaan	21, 22, 23, 24	4
Total			11

Keterangan;

*Kisi-kisi di atas hanya digunakan pada instrument penilaian oleh Ahli Materi.



**Angket Penilaian Pengembangan Media Permainan Suit Berbasis Android Untuk
Mengidentifikasi Gaya Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Muhammadiyah 2
Bandar Lampung Untuk Ahli Materi**

Nama :

NIP :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk meminta pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media. Pendapat dan saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas aplikasi.

Petunjuk:

1. Berikan tanda ceklis (√) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian anda terhadap kualitas media.
2. Gunakan kriteria pada lampiran untuk memberikan penilaian dengan keterangan sebagai berikut:
 - Sangat Baik **SB**
 - Baik **B**
 - Cukup **C**
 - Kurang **K**
 - Sangat Kurang **SK**
3. Jika penilaian Bapak/Ibu tergolong Kurang (K) atau Sangat Kurang (SK), mohon memberikan saran pada kolom yang tersedia.

Atas kesediaannya Bapak/Ibu mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

Angket Penilaian Pengembangan Media Permainan Suit Berbasis Android Untuk Mengidentifikasi Gaya Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung Untuk Ahli Materi

Aspek	Aspek dan Indikator Penilaian	Penilaian					Keterangan
		SB	B	C	K	SK	
A. Penyajian Informasi	12.Kesesuaian informasi yang ditampilkan dengan informasi yang ada di website		✓				
	13.Materi terorganisasi dengan baik.	✓					
	14.Kesesuaian informasi dengan perkembangan peserta didik.		✓				
	15.Penyajian informasi yang sumbernya jelas dan dapat dipercaya.		✓				
	16.Penggunaan informasi baru		✓				
E.Evaluasi	19.Kesesuaian informasi dengan tujuan layanan informasi.		✓				
	20.Kesesuaian bentuk informasi dengan konsep yang disajikan.		✓				
F.Kebahasaan	21.Penggunaan bahasa yang komunikatif.	✓					
	22.Kesesuaian penggunaan bahasa.	✓					
	23.Penggunaan kata yang memuat makna ganda.				✓		

	24. Kalimat mudah dipahami.	✓					
--	-----------------------------	---	--	--	--	--	--

Kritik dan Saran:

Penilaian Media Keseluruhan:

- ☒ Layak digunakan
☐ Layak setelah dilakukan perbaikan
☐ Belum layak

Bandar Lampung,

2020

HORRIYANENGHA MASYA
NIP.

Lampiran 8

Kisi-kisi Penilaian Pengembangan Media Permainan Suit Untuk *Peer Reviewer*

NO	ASPEK	INDIKATOR	JUMLAH INDIKATOR
A.	Aspek Kualitas Tampilan	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	8
B.	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	9, 10, 11	3
C.	Aspek Penyajian Informasi	12, 13, 14, 15, 16	5
D.	Aspek Keterlaksanaan	17, 18,	2
E.	Aspek Evaluasi	19, 20	2
F.	Aspek Kebahasaan	21, 22, 23, 24	4
Total			24

Keterangan:

- Kisi-kisi di atas hanya digunakan pada instrument penilaian oleh Peer Reviewer.



Angket Penilaian Pengembangan Media Suit Berbasis Android Untuk Mengidentifikasi Gaya Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung Untuk Guru Bimbingan dan Konseling

Nama :

NIP :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk meminta pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media. Pendapat dan saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas aplikasi.

Petunjuk:

1. Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian anda terhadap kualitas media.
2. Gunakan kriteria pada lampiran untuk memberikan penilaian dengan keterangan sebagai berikut:
 - Sangat Baik **SB**
 - Baik **B**
 - Cukup **C**
 - Kurang **K**
 - Sangat Kurang **SK**
3. Jika penilaian Bapak/Ibu tergolong Kurang (K) atau Sangat Kurang (SK), mohon memberikan saran pada kolom yang tersedia.

Atas kesediaannya Bapak/Ibu mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terimakasih.

**Angket Penilaian Pengembangan Media Suit Berbasis Android Untuk Mengidentifikasi Gaya Belajar
Peserta Didik Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung
Untuk Guru Bimbingan dan Konseling**

Aspek	Aspek dan Indikator Penilaian	Penilaian					Keterangan
		SB	B	C	K	SK	
A. Kualitas tampilan	1. Icon/tombol yang memidahkan penggunaan dalam menggunakan media		✓				
	2. Penyajian tampilan awal yang memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya.		✓				
	3. Kejelasan hirarki menu dan materi dalam media.	✓					
	4. Tata letak dan layout halaman.	✓					
	5. Kesesuaian penggunaan warna teks dan jenis huruf yang digunakan.		✓				
	6. Kesesuaian proporsi gambar yang disajikan dengan tampilan media.		✓				
	7. Kesesuaian proposi informasi yang disajikan dengan tampilan media.	✓					
	8. Proses loading media (<i>hank</i> atau <i>crash</i>)	✓					
B. Rekayasa Perangkat lunak	9. Kreatif dalam penuangan idea atau gagasan.		✓				
	10. Kemudahan dan kesederhanaan dalam pengoprasian.		✓				
	11. Kemudahan dalam pencarian konten (materi, dan info)	✓					

C. Penyajian Informasi	12.Kesesuaian informasi yang dijabarkan dengan konsep yang dikemukakan oleh ahli bimbingan dan konseling.	✓					
	13.Materi terorganisasi dengan baik.		✓				
	14.Kesesuaian informasi dengan perkembangan kognitif peserta didik.		✓				
	15.Kaitan antar informasi dengan kehidupan sehari-hari.		✓				
	16.Penggunaan informasi baru.	✓					
D. Keterlaksanaan	17.Media bisa digunakan kapan saja dan dimana saja.		✓				
	18.Penyajian informasi memungkinkan peserta didik untuk mengakses berbagai informasi.		✓				
E. Evaluasi	19.Kesesuaian informasi dengan tujuan layanan informasi.	✓					
	20.Kesesuaian bentuk informasi dengan konsep yang disajikan.	✓					
F. Kebahasaan	21.Penggunaan bahasa yang komunikatif.	✓					
	22.Kesesuaian penggunaan bahasa.	✓					
	23.Penggunaan kata yang memuat makna ganda.		✓				
	24.Kalimat mudah difahami.		✓				

--

Penilaian Media Keseluruhan:

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>


Layak digunakan

Layak setelah dilakukan perbaikan

Belum layak

Bandar Lampung,

2020


Siti Mardiyati.
NIK. —

Tabel 9 Hasil Penilaian Aplikasi oleh Peserta Didik

No	Kode Reviewer	Aspek																								Total	
		A								B			C						D		E		F				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		
1.	AA	4	4	4	5	5	4	4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	4	4	94	
2.	ARS	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	3	5	4	4	5	5	3	3	104	
3.	FBNA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96	
4.	FFA	5	5	4	4	4	4	3	4	4		4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	97	
5.	FM	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	112	
6.	HZKF	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	3	5	114	
7.	KH	4	3	4	4	3	4	5	4	5	5	5	4	5	4	3	4	5	4	3	4	5	5	5	5	102	
8.	LR	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	98	
9.	MS	4	5	3	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	3	4	4	4	5	4	4	3	5	101	
10.	NR	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	3	4	5	5	3	4	5	3	3	4	4	4	4	3	97	
11.	RANR	3	4	4	5	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	3	5	3	3	5	4	3	4	4	5	95	
12.	SMU	5	3	5	4	3	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	3	4	3	3	4	4	4	4	5	100	
Skor tiap item		53	51	50	53	56	51	50	48	54	51	53	51	52	51	47	49	49	47	47	51	52	53	44	52		
Skor total tiap aspek		412								158			250						96		98		201				1215
Persentasi ideal tiap aspek		85,8								87,8			83,3						80		81,7		83,8				502,4
Persentasi ideal total		83,7																									

KUISIONER GAYA BELAJAR

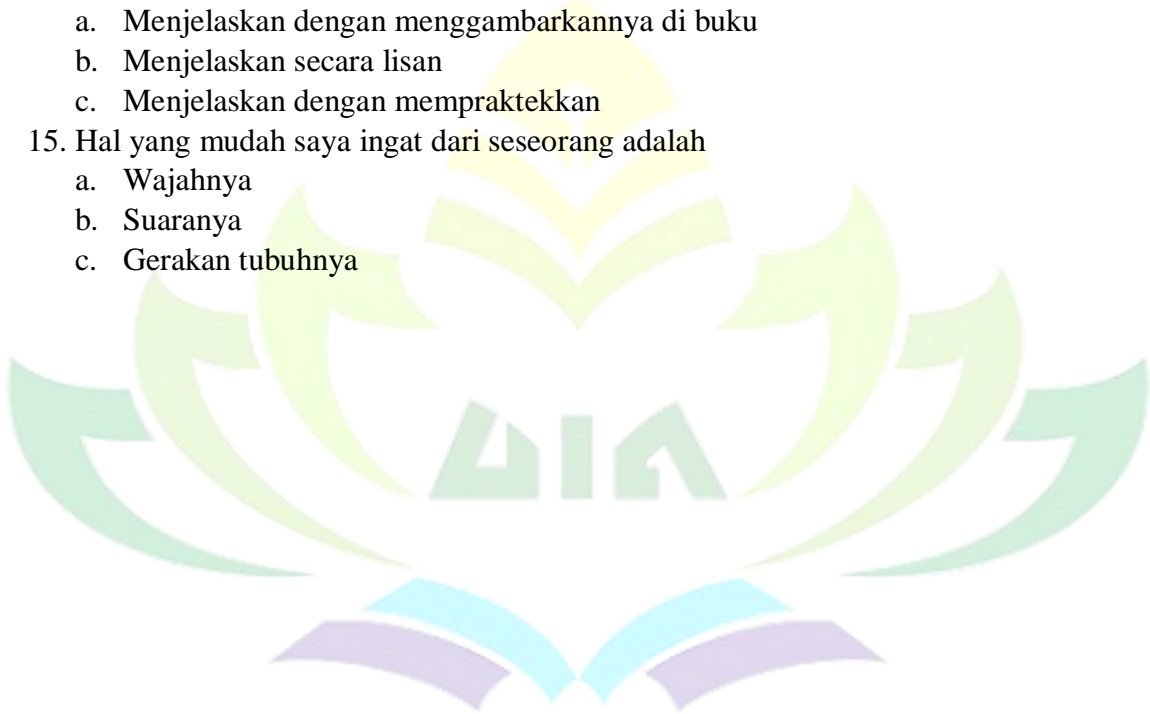
Nama :

Kelas :

Asal sekolah :

1. Saya lebih suka belajar dengan cara
 - a. Melihat
 - b. Mendengar
 - c. Praktik
2. Ketika saya belajar sendirian, biasanya saya
 - a. Membuat catatan / rangkuman
 - b. Membacanya dengan suara keras
 - c. Mempraktekkannya
3. Saya menyukai guru yang mengajar dengan cara
 - a. Menuliskan inti materi dan menggambarkannya di papan tulis
 - b. Berceramah
 - c. Langsung melakukan uji coba
4. Ketika waktu luang biasanya saya
 - a. Membaca buku
 - b. Mendengarkan music
 - c. Bermain / olahraga
5. Ketika merangkai sesuatu, cara yang saya gunakan adalah
 - a. Membaca petunjuk
 - b. Meminta orang lain mengatakan caranya pada saya
 - c. Langsung memulai mengerjakannya
6. Saya sulit konsentrasi ketika
 - a. Kondisi ruangan berantakan / tidak rapi
 - b. Ada suara keributan
 - c. Gerakan-gerakan yang ada di sekitar
7. Kata-kata khas yang sering saya gunakan adalah
 - a. Menurut pandangan saya
 - b. Aku mendengar apa yang kau katakana
 - c. Saya merasa sepertinya anda
8. Ketika saya berbicara, kecepatan berbicara saya yaitu
 - a. Cepat
 - b. Sedang
 - c. Lebih lambat
9. Cara saya menilai sesuatu yaitu dengan berkata
 - a. Itu kelihatannya baik untukku
 - b. Itu kedengarannya baik untukku
 - c. Itu rasanya baik bagiku
10. Ketika saya marah, yang saya lakukan adalah
 - a. Diam saja
 - b. Memaki-maki dengan kata-kata

- c. Membanting barang / memukul
- 11. Hobi saya yaitu
 - a. Menulis, melukis.
 - b. Mendengarkan musik
 - c. Bermain alat musik, bela diri, menari, olahraga
- 12. Saya kesulitan menangkap pelajaran di kelas ketika
 - a. Tidak bisa melihat guru menjelaskan
 - b. Kondisi ruangan kelas bising
 - c. Pelajaran disampaikan secara auditori / visual bukan praktik
- 13. Saya mudah menghafal dengan cara
 - a. Menghayal / membayangkan
 - b. Mendengarkan rekaman
 - c. Berjalan kesana-kesini
- 14. Saya mudah menjelaskan sesuatu dengan cara
 - a. Menjelaskan dengan menggambarannya di buku
 - b. Menjelaskan secara lisan
 - c. Menjelaskan dengan mempraktekkan
- 15. Hal yang mudah saya ingat dari seseorang adalah
 - a. Wajahnya
 - b. Suaranya
 - c. Gerakan tubuhnya





KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Iip Sugiharta, M.Pd
NIP :
Instansi : UIN Raden Intan Lampung
Bidang Keilmuan :

Menyatakan bahwa saya telah memberikan kritik dan saran pada **“Pengembangan Media Permainan Suit Berbasis Android Untuk Mengidentifikasi Gaya Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung”** yang disusun oleh:

Nama : Lailatul Munawaroh
NPM : 1611080198
Prodi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan.

Harapan saya, kritik dan saran yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Bandar Lampung,

2020

Ahli Media

NIP.



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hardiyansyah Masya, M.Pd

NIP : -

Instansi : UIN Raden Intan Lampung

Bidang Keilmuan :

Menyatakan bahwa saya telah memberikan kritik dan saran pada “Pengembangan Media Permainan Suit Berbasis Android Untuk Mengidentifikasi Gaya Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung” yang disusun oleh:

Nama : Lailatul Munawaroh

NPM : 1611080198

Prodi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan.

Harapan saya, kritik dan saran yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Bandar lampung,

2020

Ahli Materi


NIP.

Surat Keterangan Validasi

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dr. Rifda El Fiah, M.Pd
Instansi : UIN Raden Intan Lampung
Jabatan : Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Telah membaca instrumen penelitian berupa lembar observasi yang akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Permainan Suit Berbasis Android Untuk Mengidentifikasi Gaya Belajar Peserta Didik Kelas X SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung"** Oleh Peneliti :

Nama : Lailatul Munawaroh
NPM : 1611080198
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Setelah yang telah dibuat, maka masukan untuk instrumen tersebut adalah :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan dalam pengumpulan data lapangan.

Bandar Lampung,
Validator



Dr. Rifda El Fiah, M.Pd
NIP.196706221994032002

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hardiyansyah Masya, M.Pd
Instansi : UIN Raden Intan Lampung
Jabatan : Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Telah membaca instrumen penelitian berupa lembar observasi yang akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Permainan Suit Berbasis Android Untuk Mengidentifikasi Gaya Belajar Peserta Didik Kelas X SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung"** Oleh Peneliti :

Nama : Lailatul Munawaroh
NPM : 1611080198

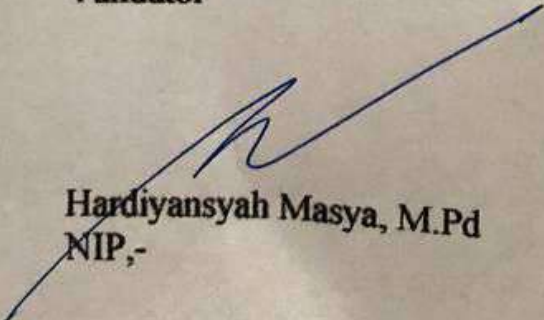
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Setelah yang telah dibuat, maka masukan untuk instrumen tersebut adalah :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan dalam pengumpulan data lapangan.

Bandar Lampung,
Validator


Hardiyansyah Masya, M.Pd
NIP,-



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 703260

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dr. Rifda El Fiah, M.Pd

Instansi : UIN Raden Intan Lampung

Jabatan : Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Telah membaca instrumen penelitian berupa lembar kuisioner yang akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul "Pengembangan Media Permainan Suit Berbasis Android Untuk Mengidentifikasi Gaya Belajar Peserta Didik Kelas X SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung" Oleh Peneliti :

Nama : Lailatul Munawaroh

NPM : 1611080198

Program Studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Setelah yang telah dibuat, maka masukan untuk instrumen tersebut adalah :

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan dalam pengumpulan data dilapangan.

Bandar Lampung,
Validator

2020

Dr. Rifda El Fiah, M.Pd
NIP.196706221994032002



KEMENTRIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 703260

Surat Keterangan Validasi

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hardiyansyah Masya, M.Pd
Instansi : UIN Raden Intan Lampung
Jabatan : Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Telah membaca instrumen penelitian berupa lembar kuisioner yang akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul "Pengembangan Media Permainan Suit Berbasis Android Untuk Mengidentifikasi Gaya Belajar Peserta Didik Kelas X SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung" Oleh Peneliti :

Nama : Lailatul Munawaroh
NPM : 1611080198

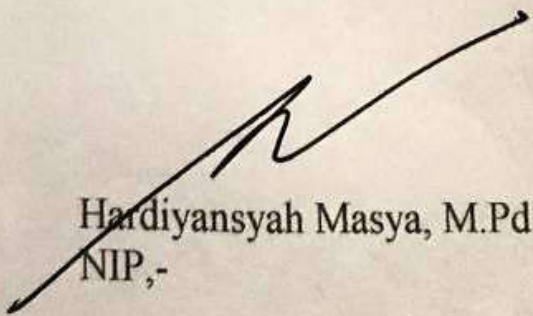
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Setelah yang telah dibuat, maka masukan untuk instrumen tersebut adalah :

.....
.....
.....
.....
.....

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan dalam pengumpulan data dilapangan

Bandar Lampung, 2020
Validator


Hardiyansyah Masya, M.Pd
NIP,-



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH MUHAMMADIYAH
SMA MUHAMMADIYAH 2
KOTA BANDAR LAMPUNG
TERAKREDITASI A



Alamat : Jl. Hl. Z.A. Pagaram No. 14 ☎ (0721) 782950 Fax : (0721) 5612370 E-mail : sma_muha2@yahoo.com Labuhan Ratu - Bandar Lampung 35142

SURAT KETERANGAN

Nomor:055/ III.4/SMA.M2/E/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung, dengan ini menerangkan bahwa :

N a m a	: LAILATUL MUNAWAROH
NPM	: 1611080198
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi	: Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
Universitas	: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Nama tersebut di atas adalah benar telah melaksanakan Penelitian di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung, Pada Tanggal 06 November 2020 Sampai Dengan 06 November 2020.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Bandar Lampung, 06 November 2020
Kepala Sekolah,

Teddy Amanda Halim, S.Pd
NPM 1155.093

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)
BIMBINGAN KELOMPOK
SMA MUHAMMADIYAH BANDAR LAMPUNG
SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Komponen Layanan : Layanan linformasi

Topik Layanan: Mengidentifikasi Gaya Belajar

Bidang Layanan : Belajar

Alokasi Waktu:1 x 40 menit (1 x pertemuan)

Sasaran Layanan : 12 Peserta Didik Kelas XI IPS 2 (AA, ARS, FBNA, FFA, FM, HZKF, KH, LR, MS, NR, RANR, SMU).

A	Tujuan umum	Peserta didik/konseli memiliki kemandirian dalam mengidentifikasi gaya belajarnya.
B	Tujuan Khusus	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik / konseli dapat memahami pengertian gaya belajar• Peserta didik / konseli mendapat informasi tentang penjelasan-penjelasan di dalam gaya belajar• Peserta didik / konseli mempunyai pemahaman tentang gaya belajar
C	Uraian Kegiatan	
	Tahap Awal	
	a. Pernyataan Tujuan	<ul style="list-style-type: none">• Guru BK/Konselor menyampaikan salam dan menyapa peserta didik• Guru BK menyampaikan tujuan khusus bimbingan kelompok
	b. Penjelasan tahapan kegiatan kelompok	Guru BK/Konselor menjelaskan langkah-langkah kegiatan bimbingan kelompok serta tugas dan tanggung jawab peserta didik dalam kegiatan
	1 c. Mengarahkan kegiatan(konsolidasi)	<ul style="list-style-type: none">• Menanyakan anggota kelompok tentang kegiatan yang akan dilakukan• Memberikan penjelasan tentang kegiatan bimbingan kelompok yang akan dilakukan secara operasional• Guru BK mengadakan kontrak waktu dengan anggota kelompok (menyepakati lama waktu dalam pelaksanaan Bimbingan Kelompok)
	Tahap Peralihan (Transisi)	
	<ul style="list-style-type: none">• Guru BK/Konselor (Pemimpin Kelompok) menanyakan kesiapan para peserta untuk melaksanakan tugas, selanjutnya Guru BK/Konselor memulai ke tahap kerja	
	Tahap Inti/Kerja	
	Eksperimentasi	
	<ul style="list-style-type: none">• Guru BK mengemukakan topik bahasan/masalah yang telah dipersiapkan• Guru BK menjelaskan pentingnya topik/masalah tersebut dibahas dalam kelompok.	
	Refleksi:	
	2	<ul style="list-style-type: none">• Guru BK memberikan pertanyaan dengan kalimat pertanyaan apa, mengapa, dan bagaimana.• Guru BK memberi kesempatan kepada seluruh anggota kelompok untuk menanyakan penjelasan gaya belajar yang belum di pahami dan penggunaan aplikasi permainan suit yang belum di pahami.• Guru BK mengajak anggota kelompok membuat rencana terbaik untuk memperbaiki cara belajar dengan mempraktekkan solusi dari masing-masing gaya belajar peserta didik yang telah tertera di dalam aplikasi permainan suit.
	3	Tahap Pengakhiran (Terminasi)
	Menutup kegiatan dan tindak lanjut	
	<ul style="list-style-type: none">• Guru BK menjelaskan bahwa kegiatan bimbingan kelompok akan diakhiri.• Guru BK bersama anggota kelompok menyimpulkan keseluruhan pendapat anggota kelompok dengan topik cita-cita• Guru BK memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk menyampaikan pesan dan kesannya saat mengikuti layanan bimbingan kelompok.• Guru BK mengucapkan terimakasih dan menutup kegiatan bimbingan kelompok dengan berdoa	
D	Evaluasi	
	1	Proses
	2	Hasil
	Guru BK mengisi lembar instrument observasi keaktifan dan perhatian peserta didik yang telah disiapkan (Instrument terlampir)	
	Peserta didik mengisi instrument penilaian hasil yang telah disediakan (Intsrumen terlampir)	

Mengetahui

Bandar Lampung,

Kepala Sekolah

Guru BK/Konselor

Teddy Amanda Halim, S.Pd

Siti Mardiyati S.Pd.

NBM. 1155.093

NIP.-

DOKUMENTASI



Penilaian Aplikasi oleh Buru BK

The screenshot shows a Google Form titled "Kuisiener Penilaian Pengembangan Media Permainan Suit Berbasis Android Untuk Mengidentifikasi Gaya Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung". The form is in Indonesian and includes a greeting to the respondent, a purpose statement for the questionnaire, and a request for the respondent to provide their name and a brief answer. The form is displayed on a web browser with the URL https://docs.google.com/forms/d/1bplw-H5O_FC6X3s-q-U0yJ-YLp55t-rGwXed6d43YY/edit.

Bagian 1 dari 2

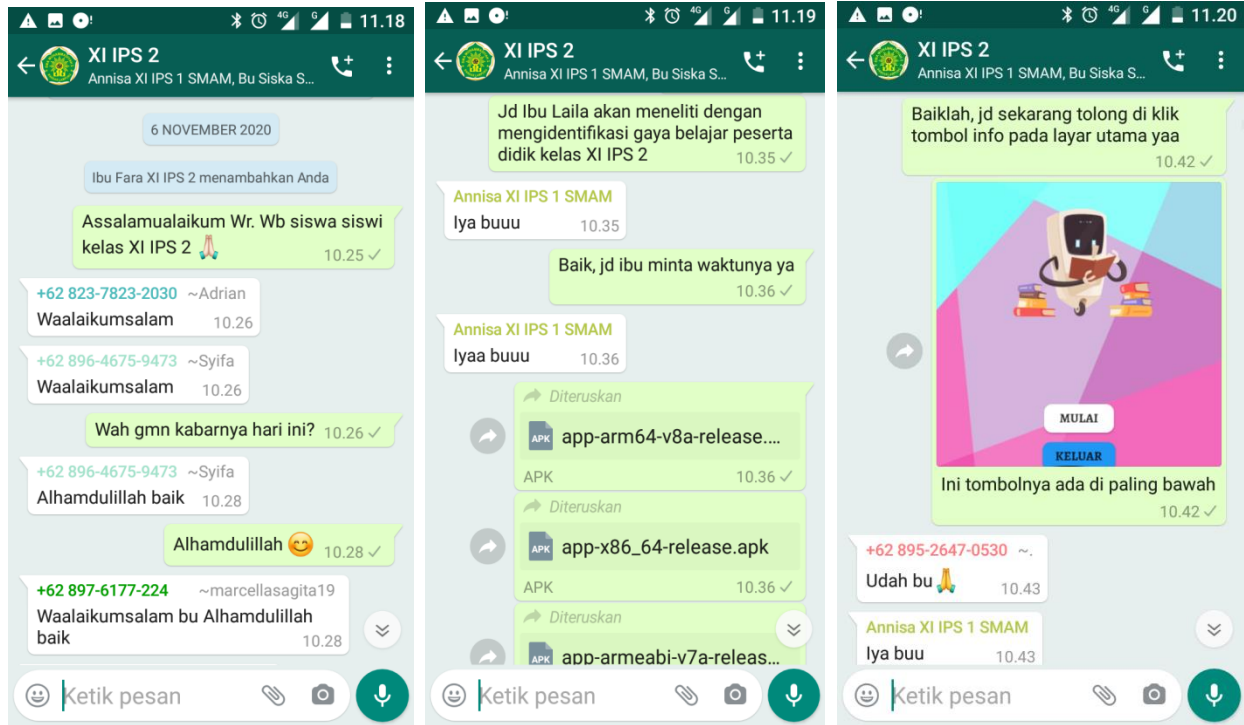
Kuisiener Penilaian Pengembangan Media Permainan Suit Berbasis Android Untuk Mengidentifikasi Gaya Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung

Hallo responden,
Kuisiener ini bertujuan untuk mengumpulkan data guna menyelesaikan tugas akhir perkuliahan (skripsi).
Saya ucapkan terimakasih karena telah menyempatkan diri menjadi responden saya.
Sebelum melakukan pengisian kuisiener harap isi data diri terlebih dahulu yaa.
Terimakasih sudah bersedia datang ke form ini sebagai responden :D

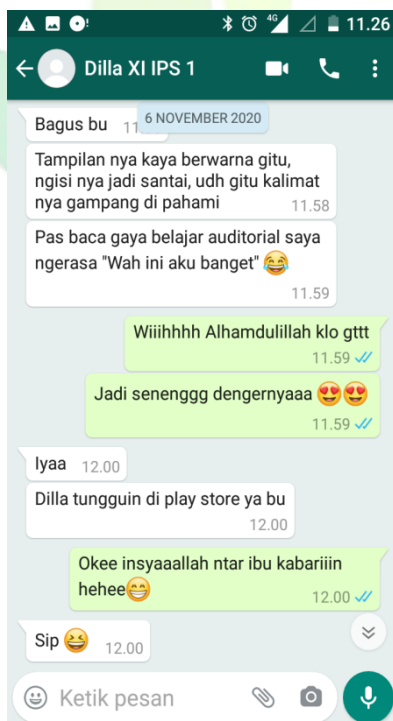
Nama: *

Teks jawaban singkat

Tampilan Kuisiener Penilaian Aplikasi Melalui Google From oleh Peserta Didik.



Pelaksanaan Penelitian Secara Online Melalui Grup Whatsapp XI IPS 2



Tanggapan Peserta Didik Setelah Menggunakan Aplikasi.



Penilaian Aplikasi Oleh Ahli Media